JOC FULL **TWO WORLDS II** EXPLOREAZĂ UN NOU CAPITOL DIN ISTORIA ANTALOORULUI.

LEVEL



special

OUYA
CONSOLA INDIE

review

LEGO BATMAN 2
CIVILIZATION V
GODS & KINGS
KRATER
PROTOTYPE 2
ENDLESS SPACE
SHOOT
MANY ROBOTS

SPEC OPS THE LINE

Iulie-August 2012 Preț 14.99 lei
5 948490 250039 01208


CLASSIC GAMES
LEVEL
Collection
14,90 LEI
THE VOID
ediția 07/2011
ediția 12/2011
THE ANGEL OF DEATH
BROKEN SWORD
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
ediția 08/2011
ediția 11/2011
SACRED GOLD
ediția 09/2011
CITY LIFE
EDITION 2008
ediția 10/2011
A VAMPYRE STORY
DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)
Cosmin Aioniță

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



TO SEPTEMBER AND BEYOND!

1. Caleb a decis să schimbe aerul, iar Koniec i-a călcat rapid pe urme. Îmi cer scuze în numele amândoura dacă nu și-au luat rămas bun, dar se cam grăbeau. Dacă vor dori și timpul le va permite, îi așteptăm cu plăcere să ne încânte și pe viitor cu operele lor.
2. Radu și Aidan le-au luat cu succes locurile, dovedind cu fiecare articol nou că merită. Hai Steagu!
3. Vechea gardă rămâne la datorie pentru încă o bună bucată de vreme, iar dacă lucrurile vor merge așa cum trebuie, chiar mai bine.
4. Ediția curentă acoperă două luni de zile, iulie și august. Astfel recuperăm decalajul.
5. Ediția următoare a revistei va apărea pe piață așa cum trebuie, adică în prima parte a lunii septembrie. Cel puțin ăsta-i planul.
6. Pagina 94.
7. Apă.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



KiMO
1 Spec Ops: The Line
2 Shoot Many Robots
3 LEGO Batman 2



cioLAN
1 LEGO Batman 2
2 Shoot Many Robots
3 Endless Space



Marius Ghinea
1 Civilization V: Gods & Kings
2 Spec Ops: The Line
3 Deponia



Locke
1 Endless Space
2 Spec Ops: The Line
3 KRATER



ncv
1 Ys Origin
2 Spec Ops: The Line
3 Lume



Radu Sorop
1 Tales of Satinav
2 Deponia
3 LEGO Batman 2



Aidan
1 Spec Ops: The Line
2 Prototype 2
3 LEGO Batman 2

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obţinută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline şi, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuţa tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Two Worlds II

Cinci ani au trecut de la evenimentele dramatice din Antaloor care au adus lumea întreagă pe buza prăpastiei... iar eroul a ajuns la capătul puterilor. Este luat prizonier și închis în temnițele întunecate ale castelului lui Gandohar, inamicul său de moarte, pierzându-și astfel și ultima speranță de a-și mai putea salva sora din ghearele acestuia. Așadar, în ciuda faptului că s-au sacrificat pe ei înșiși în lupta cu răul, cei doi gemeni sunt separați din nou, Kira fiind, la rândul ei, aflată sub influența unui blestem puternic din umbra căruia nu pare să existe scăpare. Influențele răului încearcă acum să trezească puterile adormite ale unei vechi generații, pentru a înrobi Antaloorul, iar eroul pare să se fi resemnat cu ideea că lumea nu mai are nicio șansă de scăpare...



Totuși, tocmai când disperarea îl cuprinsese de tot, o palidă rază de speranță apare dintr-o direcție complet neașteptată. Orcii cei urâți de moarte au alcătuit o echipă și un plan de salvare.
Two Wolrds II ne propune să revenim în lumea vastă a Antaloorului., oferind amatorilor de aventuri o experiență RPG unică, oarecum diferită de ceea ce oferă genul în general. Two Worlds II vine cu un engine complet nou față de cel al predecesorului, reușind chiar să pună la grea încercare hardware-ul anului trecut, atunci când a fost lansat. Față de primul joc din serie, oferit și el în versiune full în urmă cu ceva vreme, sistemul de luptă a fost revizuit, au apărut inamici noi, animațiile au devenit mai fluide, iar AI-ul a suferit îmbunătățiri.

Apoi, ca orice RPG care se respectă, Two Worlds II vine și cu un sistem de dezvoltare a personajului plin în opțiuni - un uriaș arbore de abilități care îi conferă jucătorului control total asupra clasei alese și modului în care dorește să joace.

Unealta C.R.A.F.T permite îmbunătățirea arsenalului din componente de bază. Astfel, cu puțin timp, jucătorul poate transforma o armă obișnuită într-una de legendă. Iar pentru că magia joacă un rol la fel de important, producătorii au pus la dispoziția jucătorului așa-zisul D.E.M.O.N.S Magic System, ce-i permite utilizatorului să dea naștere propriilor magii, rezultate din mii de vrăji unice.

Two Worlds II vine și cu multe opțiuni în cazul luptei, date de diverse combinații de atacuri melee și un sistem activ de parare, cu mii de arme, armuri și tipuri de clase. Jucătorul poate lupta și călare, folosi două arme în același timp și diverse trucuri „murdare".

Peste toate acestea (și multe altele)se adaugă o componentă multiplayer stufoasă, ce permite raiduri în compania altor 7 jucători, participarea în turnee PvP și misiuni cooperative, Two Worlds II oferind astfel rejucabilitate nelimitată. Mai mult, îți poți construi propriul sat, în care să creezi arme epice și să parcurgi quest-uri specifice, iar apoi îți poți invita prietenii să-ți admire opera.

Observație: CD-Key-ul jocului se află pe coperta de carton a DVD-ului.



DIABLO III A CANIBALIZAT WOW

Mike Morhaime, președinte și co-fondator Blizzar Entertainment, a ajuns la concluzia că foarte mulți jucători au luat o pauză de la WoW pentru a juca Diablo III.

Numărul de abonaților World of Warcraft a scăzut astfel cu mai bine de un million în ultimele trei luni, ajungând la 9,1 milioane. Numărul actual este în continuare mare, așadar, Mike nu are deocamdată motive să transpire. „Este chiar normal," a mai adăugat el, „ca numărul să scadă inclusiv de fiecare dată până când apare un nou expansion pentru WoW". Puțin mai îngrijorător este că jucătorii sunt în continuare foarte preocupați cu Diablo III, în condițiile în care Blizzard se pregătește să lanseze expansion-ul Mists of Pandaria, fapt ce va avea, din nou, un impact major asupra WoW.

„De-a lungul istoriei am vazut scăzând numărul utilizatorilor spre finele fiecărui ciclu al unui expansion. Am vazut scăderi similare cu luni de zile înainte de lansarea expansion-ului Cataclysm, urmate de creșteri substanțiale în preajma lansării acestuia", a mai spus Mike. Așadar, jucătorii pierduți s-ar putea, totuși, întoarce.

GABE NEWELL CONSIDERĂ WINDOWS 8 O CATASTROFĂ. BLIZZARD APROBĂ



Remarca boss-ului de la Valve, exprimată la o vorbă în cadrul evenimentului Casual Conect ce a avut loc în Seattle, a creat oarecare vâlvă. Newell este de părere că sistemul de operare Windows 8 este un fel de catastrofă pentru PC-uri. Multă lume este de părere că vom avea de-a face cu un nou Vista, iar asta nu este îmbucurător nici pentru consumatori, nici pentru dezvoltatori. Rob Pardo, Executive Vice President of Game Design' la Blizzard, i-a susținut remarca pe Twitter, adăugând că Windows 8 nu este prea grozav nici pentru ei.

Newell (și nu numai el) este îngrijorat că Microsoft va face din Windows 8 un sistem închis, vehiculându-se ideea că gigantul software va căuta să dețină mai mult control asupra mai multor aplicații și achizițiilor efectuate prin noul sistem de operare. Ei vom vedea cum stă treaba atunci când Windows 8 va face ochi, pe 26 octombrie 2012.



ID A SUSPENDA DEZVOLTAREA JOCURILOR PENTRU PLATFORME MOBILE IN FAVOAREA LUI DOOM 4

Șefimea de la id Software a luat decizia de a suspenda dezvoltarea tuturor jocurilor destinate platformelor mobile, până la finalizarea jocului Doom 4.

John Carmack, co-fondatorul studioului, admite că decizia îl întristează, însă au nevoie de tot talentul disponibil pentru a duce bun sfârșit dezvoltarea celui mai nou joc din cunoscuta serie.

Pe măsură ce piața iOS a înflorit, Carmack și-a făcut cunoscut în mod clar entuziasmul pentru aceasta, alcătuind în 2007 o echipă care a produs șase jocuri pentru platformele mobile, bazate, în mare, pe proprietăți intelectuale clasice. Studioul a oprit temporar producția câtorva astfel de jocuri, inclusiv unul care era aproape gata, dar Carmack a adăugat că intenționează să se întoarcă în spațiul mobil imediat ce Doom 4 va fi gata. Obiectivul principal al celor de la id este să realizeze blockbustere, a mai adăugat el, iar asta înseamnă, momentan, Doom 4. După lansarea Doom 3: BFG Edition, întregul studio se va ocupa doar de Doom 4.





UBISOFT DEZVOLTĂ UN NOU TITLU PRINCE OF PERSIA. CICĂ

Cel mai apropiat lucru ce ar putea reprezenta un zvon legat despre un nou titlu din seria Price of Persia a apărut în 2010, atunci când Ubisoft a anulat ceea ce presa de specialitate internațională a numit, rereboot-ul francizei. Așa că asta a cam fost tot, iar până azi chiar am crezut că publisher-ul și producătorul francez preferă să își concentreze toate forțele pe franciza Assassin's Creed în detrimentul Prințului din Persia.

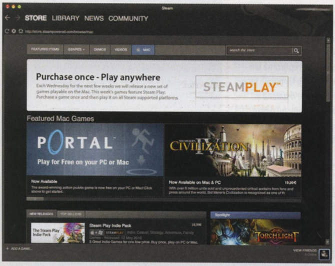
Dar, cum timpul este o chestie relativă, așa cum bine am învățat în Sands of Time, am dat peste imaginea alăturată, postată de un user pe forumul oficial Ubisoft. După cum se observă, codul proiectului este intitulat POP ZERO 2, iar tehnologia folosită știe să utilizeze API-urile(application programming interfaces) DirectX11. Deci, nu poate fi extrem de veche.

Oare vom avea parte de un prinț negru în Egipt?



THIEF 4 VA FI LANSAT (ȘI) PENTRU VIITOAREA GENERAȚIE DE CONSOLE

În ultimul număr al revistei britanice OXM s-a strecurat informația conform căreia următorul joc din seria Thief va fi lansat la finele anului viitor (și) pentru noua consolă Xbox (nume de cod Durango). Conform acestora, Thief 4 se află în dezvoltare de patru ani și, aparent, Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution) se ocupă intens de dezvoltarea sa. Unul dintre designerii jocului susține chiar că a terminat ultimul nivel al jocului.



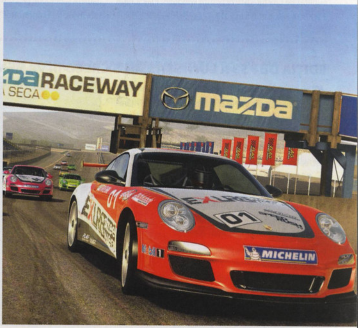
VALVE SOFTWARE VA DISTRIBUI APLICAȚII VIA STEAM

Prin vocea lui Mark Richardson, business developer la Valve Software, compania americană a dezvăluit că în viitorul apropiat va începe distribuirea de aplicații prin intermediul platformei Steam. Se vorbește despre beneficiul pe care utilizatorul îl va avea utilizând acestă platformă, precizându-se modul de actualizare automată, salvarea fișierelor în Steam Cloud, cât și posibilitatea ca o aplicație să fie utilizată de pe orice PC conectat la internet.

„Cei 40 de milioane de utilizatori Steam nu doresc doar să se joace. Aceștia ne-au spus că ar dori să dispună și de aplicațiile lor preferate pe Steam, iar această extindere este rezultatul direct al acestor cereri", a mai declarat Mark Richardson.

ELECTRONIC ARTS ANUNȚĂ REAL RACING 3

Electronic Arts ne anunță că un nou joc din seria Real Racing se află în dezvoltare în ograda celor de la Firemonkeys. Jocul va dispune de un nivel grafic actualizat și foarte multe circuite, până acum fiind dezvăluite doar Mazda Raceway Laguna Seca, Indianapolis Motor Speedway și Silverstone. Numărul de concurenți ce vor putea participa a fost stabilit la 22. Real Racing 3 va fi lansat pentru terminalele mobile, tabletele cu Android și iOS, data de lansare urmând a fi anunțată în viitorul apropiat.







DAYZ SE TRANSFORMĂ ÎN JOC DE SINE STĂTĂTOR

Iată o veste bună pentru fanii jocurilor cu zombie, Bohemia interactive anunnțând că DayZ, probabil unul dintre cele mai populare moduri pentru FPS-ul și simulatorul militar ArmA 2, va fi lansat sub formă de joc de sine stătător. Reprezentanții producătorului au dezvăluit că achiziționarea acestuia se va putea face chiar din stadiul Alpha, urmând ca prețul să fie considerabil mai mic față de cel al build-ului final. De asemenea, dezvoltarea modului nu va fi oprită, aceasta urmând să meargă în paralel cu cea a jocului.

TIM WILLITS NE SPUNE CĂ HALF-LIFE 3 ESTE ÎN DEZVOLTARE



Într-un interviu acordat celor de la Penny Arcade, directorul de creație al celor de la id Software - Tim Willits - afirmă că Valve Software se ocupă deja de dezvoltarea lui Half-Life 3, doar că aceștia păstrează secretul foarte bine. Ia d-aici!

„Știți, toată lumea știe că Valve lucrează la Half-Life 3, și cred că asta este bine. Va fi cool atunci când oamenii vor vedea jocul, vor fi foarte încântați". Foarte bine.

LORDS OF THE FALLEN, NOUL PROIECT AL PRODUCĂTORULUI ACTION RPG-ULUI THE WITCHER 2

Prin luna aprilie a acestui an, Tomasz Gop, producătorul jocului The Wicher 2, ne lăsa să înțelegem că se ocupă de dezvoltarea unui nou action/RPG. Ei bine, acum totul este oficial, urmând să avem parte de un titlu inspirat (în special raportat la sistemul de luptă) din jocurile Dark Souls, Kingdom of Amalur și Batman: Arkham City.

Jocul a fost denumit oficial Lords of the Fallen si va fi publicat de City Interactive pentru Windows, PlayStation 3 și XBOX 360, cândva în 2013.

Acțiunea jocului va avea loc într-un univers medieval fantasy, unde mileniile trec peste corpul rupt al unui zeu decedat, moartea acestuia împărțind, cumva, lumea în două. Jocul va începe prin a permite jucătorului o încercare de a traversa această „ruptură", ce reprezintă laitmotivul pentru a te alătura uneia dintre facțiunile jocului. Se vorbește despre o poveste foarte detaliată și nonlineară, unde ne va fi prezentat conflictul dintre oameni și demoni, precum și despre un sistem de avansare în joc mai cuprinzător. Și multe, multe lupte cu boși.

EDIȚIA DE PS3 A LUI ASSASSIN'S CREED III VA BENEFICIA DE CONȚINUT EXCLUSIV

Chiar dacă nu mai este o noutate pentru persoanele care au avut cât de cât contact cu ceea ce s-a întâmplat anul acesta la E3, Ubisoft dezvăluind existența acestui DLC încă de pe atunci, măcar acum putem afirma că treaba a devenit oficială și conținutul „exclusiv" ne-a fost, oarecum, detaliat.

Așadar, Ubisoft ne anunță că persoanele ce vor achiziționa ediția de PlayStation 3 a jocului Assassin's Creed III vor beneficia de conținut suplimentar pentru modul single-player al action/adventure-ului, promovarea online a a acestuia „amenințându-ne" că vom avea parte de cca. 60 de minute de gameplay adițional față de ceea ce va primi „concurența". Bănuiala noastră merge direct către o bucată a jocului, preluată din povestea principală cu scopul de a obține acest DLC exclusiv.

Să înțelegem că versiunea completă a lui Assassin's Creed III va fi disponibilă doar pentru PS3?!





10.000 DE DOLARI DIN VÂZAREA OBIECTELOR VIRTUALE PENTRU DIABLO III

Un utilizator REDDIT se laudă pe internet că a reuşit să obţină nu mai puţin de 10.000 de dolari de pe urma jucătorilor de Diablo III dispuşi să plătească bani grei pe obiectele virtuale epice scoase de el la vânzare, postând chiar şi dovezi în acest sens.

Şi chiar dacă mulţi nu înţeleg pe deplin de ce ar scoate cineva chiar şi un leu pentru a obţine un obiect in-game pentru Diablo III (mai ales pentru single-player), în timp ce Blizzard continuă să amâne lansarea modului PVP al jocului, afaceristul nostru ne mai spune că farmatul de pixeli nu mai este atât de profitabil cum era odată. „Pe vremuri", obiectele sale nemaipomenite se vindeau în câteva ore, în prezent fiind obligat să aştepte chiar şi o saptămână până la primirea unei oferte decente pentru un obiect din noua gamă. Ce nasol...

1.3 MILIOANE DE ABONAMENTE PENTRU BATTLEFIELD PREMIUM

În urma lansării ultimului raport financiar (încheiat pe 30 iunie 2011), Electronic Arts ne dă detalii despre activitatea companiei şi despre profitul înregistrat în perioada menţionată. Aşadar:

- Battlefield Premium a reuşi să ademenească 1.3 milioane de abonaţi. (mai mult decat are SW:TOR)
- Battlefield 3 şi FIFA 12 s-au vândut în peste 2 milioane de exemplare
- Au fost înregistrate peste 21 de milioane de conturi de Origin

Jocurile pentru device-uri mobile au generat venituri cu 37% mai mari faţă de acelaşi interval din 2011





GRAND THEFT AUTO V NU VA FI LANSAT ÎN 2012

Până la urmă, se pare că analistul Michael Pachter a avut dreptate atunci când afirma că jocul Grand Theft Auto V nu va prinde anul 2012 în magazinele de specialitate, publisher-ul Take-Two confirmând, prin intermediul ultimului raport financiar, că jocul dezvoltat de studiourile RockStar Games nu a fost inclus în programul de lansări pregătit pentru anul acesta. Good times...

GRID 2 VINE ÎN 2013



Jocul GRID 2, dezvoltat de studiourile EGO Game Technology Platform şi distribuit de Codemasters, va fi lansat în anul 2013. Jocul este motorizat de o versiune actualizată a engine-ului grafic EGO, iar comportamentul automobilelor va fi asigurat de noul system TrueFeel.

Aflăm astfel că GRID 2 va oferi un pachet foarte variat de maşini, numărul confirmat până la această oră de către producători fiind 40. Printre ele se numără: BMW E30 M3, Ford Mustang Mach 1, Mercedes SL65 AMG, McLaren MP4-12C, Pagani Huayra sau Koenigsegg Agrea. Vor fi oferite curse cât mai variate, cele mai multe dintre ele urmând să abordeze stilul urban, pe străzile unor oraşe ca Miami, Abu Dhabi şi California, dar suntem asiguraţi că vor fi oferite şi circuite licenţiate.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC VA DEVENI FREE-TO-PLAY

MMORPG-ul celor de la BioWare va deveni free-to-play începând cu luna noiembrie a acestui an. Vor exista anumite restricţii legate de conţinutul jocului (actual şi viitor), însă jucătorii interesaţi de el vor putea să opteze pentru oricare dintre cele opt clase de personaje disponibile şi îl vor putea creşte până la nivelul 50.



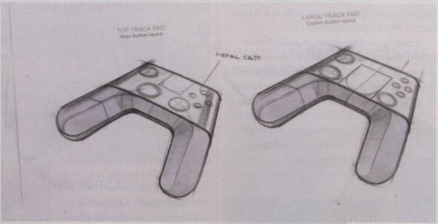
Cei de la EA au mai precizat că restricţiile impuse vor putea fi eliminate prin intermediul sistemului monetar bazat pe aşa-zisele Cartel Coins, va exista în continuare posibilitatea obţinerii unui abonament lunar, iar persoanele ce vor alege să se agaţe de acesta vor fi răsplătite cu Cartel Coins, pentru a achiziţiona costume noi şi alte asemenea obiecte virtuale.

Ne băgăm?

OUYA

Ecuația unei revoluții

Cine nu crede în ideea că internetul a schimbat radical omenirea, în aceeași măsură ca roata și deodorantul solid – dacă nu mai mult – înseamnă că nu prea are tangențe cu lumea civilizată și preferă arcul cu săgeți în detrimentul paginii de Facebook. Pădurea e frumoasă, urșii sunt drăguți, dar, odată ce sălbăticia iese din peisaj, în fața oricui se așterne o societate aflată într-o stare accelerată de evoluție, propulsată de computere și internet. Acum douăzeci de ani, calculatorul era o cutie zgomotoasă, un fel de frigider în miniatură, ce îți permitea să joci Doom sau să editezi un text, în loc să-ți răcească berea. Pentru generația prezentului, acest lucru e dificil de imaginat, însă și atunci, la fel ca acum, exista o puternică subcultură a gamerilor. De fapt, jocurile și jucătorii au apărut odată cu genial denumitul „Cathode Ray Tube Amusement Device". Nu a durat mult pentru omenirea mereu fascinată de inovație să realizeze potențialul jocurilor electronice. Câțiva ani mai târziu, hoarde de adolescenți se bucurau la adăpostul răcoritor al pivnițelor, butonând mesmerizați, de potențialul ludic nelimitat al unui NES. Fast forward încă puțin în istorie și ajungem la generația actuală de console, într-o piață dominată de longevivele Xbox 360 și Playstation 3. De mai bine de cinci ani, nu s-au văzut schimbări radicale în designul și operabilitatea acestora, această stagnare fiind oarecum dictată de ușurința cu care acest status quo poate fi exploatat de către producătorii de jocuri. Lucrurile merg ca unse, profitul curge în valuri, cine să-și mai facă timp pentru progres? Ei bine, răspunsul vine sub forma unui concept aflat la un pas de realitate: Ouya.

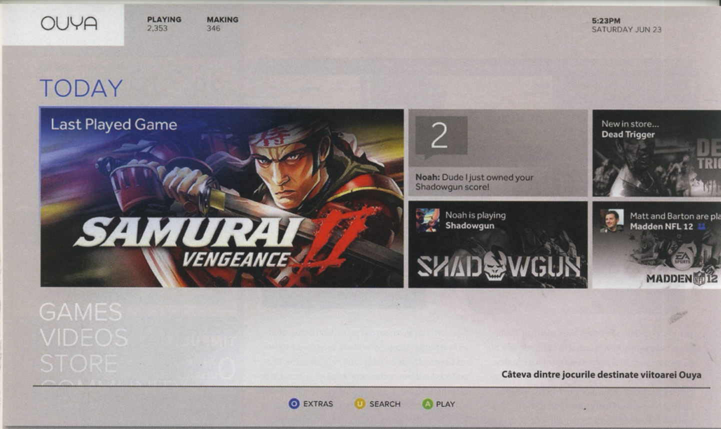


Efectul Kickstarter

Dacă mărul lui Newton a simțit pe coaja lui efectul forței gravitaționale, creativitatea a devenit în zilele noastre o resursă influențată de o forță ce poartă denumirea generică de „Efect Kickstarter". Atunci când designerii viitoarei console Ouya au dat naștere acestui concept, nu și-au imaginat că în aproximativ 24 de ore, cu ajutorul platformei de finanțare online Kickstarter, vor reuși să strângă cu peste 300% mai multe fonduri decât își propuseseră inițial. Astfel, Ouya a acumulat până în prezent un fond de peste 4.5 milioane de dolari. Cum și mai ales de ce? În primul rând, trebuie ținut cont de fundamentul pe care Ouya se sprijină, și anume flexibilitatea. În spatele micuței cutii minimaliste se află o veterană a industriei jocurilor, Julie Uhrman, CEO la Boxer8, alături de designerul Yves Behar. Ideea lor a fost dezvoltarea unei console accesibile oricui, bazată pe sistemul de operare Android, echipată cu o platformă hardware de actualitate, destinată în general pieței jocurilor indie și free-to-play. Mai mult, consola este în totalitate hackable. Dacă vorbeam despre poker, Ouya era un all-in, un risc tentant, destinat în aceeași măsură succesului total, dar și eșecului lamentabil. La cum se prezintă momentan lucrurile, reacția opiniei publice este una pozitivă, cu mici note de scepticism. De altfel, acest scepticism este motivat. Mulți sunt îngrijorați de un posibil handicap al puterii de calcul, însă o comparație între Ouya și Xbox 360, de exemplu, nu e tocmai „cinstită". Se discută aprins și pe baza acestei trăsături hackable. Faptul că tot ce se află „sub capota" consolei poate fi modificat și alterat după bunul-plac ridică probleme legate de protejarea drepturilor de autor și piraterie. Ouya mizează puternic pe bunul simț al utilizatorului, alături de creativitatea și dorința de originalitate ale acestuia. Din perspectiva mea, decizia celor de la Boxer8 întruchipează perfect conceptul de „sabie cu două tăișuri". Nu mă înțelegeți greșit, ideea unui gadget





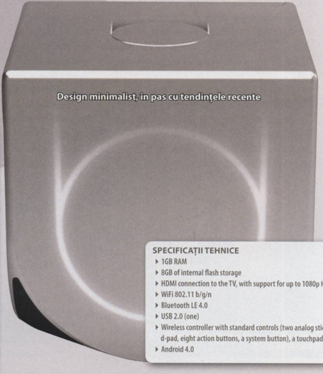


Câteva dintre jocurile destinate viitoarei Ouya

100% customizabil e bestială, însă implementarea acesteia o să genereze mai mult ca sigur câteva scântei, ținând la distanță developerii care țin cu dinții de IP-urile lor.

Vectorul schimbării (?)

Cu toate acestea, Ouya are un target clar: jucătorul casual, cu gusturi bine definite, dornic de un fair deal. Cel puțin, asta e impresia mea fața de viitoarea consolă. De la design și până la librăria de jocuri propusă (printre care s-ar putea să se regăsească și Minecraft), totul indică o atitudine profesionistă vis-a-vis de acest proiect. De la profesionalism la mistificare, pentru publicațiile online nu a fost decât un pas. Se vorbea despre o lovitură puternică în Microsoft, Sony și Nintendo, despre o revoluție mult mai importantă decât apariția Iphone-ului, transformarea ireversibilă a industriei jocurilor ș.a.m.d. Nu aș merge atât de departe, cel puțin nu în această clipă, când lipsește din ecuație elementul palpabil, mai precis consola în sine. Pe hârtie, lucrurile așază userul în centrul universului Ouya. Android 4.0 este un sistem de operare user-friendly, personalizabil, iar asta înseamnă posibilități nelimitate pentru utilizatorii creativi. Oarecum, Ouya începe să semene tot mai mult cu un PC. Sigur că vor exista și indivizi puși pe ilegalități, dar în acest domeniu este imposibili să te debarasezi complet de aceștia și să le ignori existența, mai ales atunci când folosești termeni ca hackable. Se întâmplă și la case mai mari. Remember Hotz? Să presupunem totuși că micul gadget dă din coate și își stabilizează o poziție importantă pe piața consolelor, alături de granzi. În acest caz, nu cred că problema pirateriei o să mai fie una de importanță primordială, potențialul unor venituri uriașe existând deja. Faptul că pentru prima oară userul deține controlul total s-ar putea să aibă un efect benefic asupra acestuia: de împuternicire și stimulare. După cum văd eu lucrurile, more control = more awareness. Apoi, nu poți să arunci cuvinte ca „inovație" sau „schimbare" în mediul online fără să generezi hype. Îmi place să aduc în discuție factorul hype de câte ori am ocazia, pentru că nu încetează niciodată să mă uimească. În cazul consolei Ouya, site-uri ca The Verge sau Kotaku au generat un adevărat tsunami de opinii și teorii legate de viitorul acesteia. Forumuri întregi forfotesc și acum, asfixiate de optimismul progresiștilor și de previziunile sumbre ale fataliștilor. Ouya fie remodelează viitorul, fie o dă în bară groaznic – nu există loc pentru jumătăți de măsură. Această atitudine este cât se poate de greșită. Sunt


Design minimalist, în pas cu tendințele recente

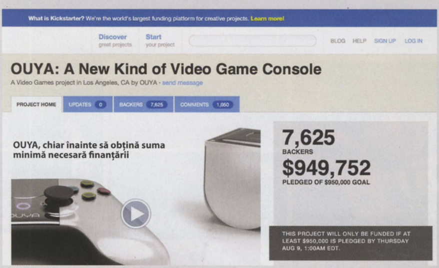
MULȚIMEA PROMISIUNILOR IREALE

Industria jocurilor este faimoasă pentru mulțimea de promisiuni încălcate, aruncate gratuit și fără responsabilitate către cumpărătorul dispus să le creadă. De ce nu ar face și Ouya același lucru? De ce să credem în promisiunile celor de la Boxer8? Păi, în primul rând, nimeni nu e obligat s-o facă. Finanțatorii acestui kickstart și-au donat banii pe propria răspundere.

Cum am spus și în articol, o doză moderată de scepticism e recomandată. Mai mult ca sigur, producătorii nu-și vor putea îndeplini absolut fiecare promisiune făcută (când spun asta mă gândesc în special la caracteristica free-to-play a jocurilor), însă e important să respecte, în linii mari, atributele esențiale ale proiectului inițial. Momentan, dezvoltarea viitoarei console s-a ținut departe de tradiționalele situații de clusterfuck/FUBAR/SNAFU, atât de comune în prezent atunci când ceva trebuie să pornească de la zero absolut și să își croiască un drum sigur. Totuși, Ouya abia învața să meargă, departe de adevăratele capcane ale „junglei". Până să alerge, mai trebuie să treacă ceva timp.

SPECIFICAȚII TEHNICE

- 1GB RAM
- 8GB of internal flash storage
- HDMI connection to the TV, with support for up to 1080p HD
- WiFi 802.11 b/g/n
- Bluetooth LE 4.0
- USB 2.0 (one)
- Wireless controller with standard controls (two analog sticks, d-pad, eight action buttons, a system button), a touchpad
- Android 4.0



OUYA, chiar înainte să obțină suma minimă necesară finanțării



șanse mari ca Ouya să existe și nimic mai mult. Da, nu poate nega nimeni nevoia unei schimbări, revoluția nu poate fi ignorată, însă prefer să-mi mențin o atitudine moderată. Vedeți voi, configurația hardware anunțată nu e ieșită din comun: un procesor Tegra 3, 1GB RAM, 8GB memorie internă flash, suport HDMI, Wi-Fi, Bluetooth și un port USB 2.0. Controller-ul propus pentru Ouya este asemănător celor folosite de către Xbox și Playstation, însă încorporează și un touchscreen de 3". Nothing crazy. Câte dintre aceste dotări vor rămâne incluse și în versiunea finală rămâne de văzut, având în vedere pragul de 99$. Și totuși, zee people își ies din pepeni de fericire. După ani lungi, lipsiți de progres major, în care Microsoft și Sony au bătut pasul pe loc, era nevoie de ceva diferit. Să fie Ouya cu adevărat vectorul schimbării? Dintr-un anumit punct de vedere, cu siguranță răspunsul este un „da" hotărât. Flexibilitatea viitoarei Ouya nu se rezumă la software, întregul ansamblu hardware fiind deschis oricăror modificări aduse de useri. Ba mai mult, designul incintei facilitează accesul la componentele interne, încurajând modding-ul. Avem în față ceva mai mult decât o consolă, în sensul tradițional al cuvântului. Mai degrabă, producătorul Boxer8 propune un PC foarte ieftin, cu un controller în loc de mouse și tastatură, predestinat să încurajeze conținutul third-party.

Particula gratuității

Nimeni nu e înnebunit după cheltuieli. E în natura noastră să preferăm un câștig în detrimentul unei pierderi. Din această cauză, foarte mulți dintre noi vânează oferte și prețuri cât mai mici atunci când cumpără ceva.



Primul titlu exlusiv Ouya este un prequel episodic al jocului Human Element, ce va fi lansat în 2015.

Sigur, cel mai convenabil e să primești un lucru gratuit, iar în industria jocurilor, gratuitatea se regăsește sub forma free-to-play, de obicei în cazul jocurilor online, unde profitul vine din microtranzacții. Adică tu, jucătorul, ai acces la grosul gameplay-ului, bonusurile (conținutul extra) trebuind achiziționate separat. De-a lungul timpului, acest sistem și-a dovedit succesul de nenumărate ori. Așadar, potențial există din plin. Totuși, jocurile concepute pentru o consolă cum este Ouya nu pot atinge un nivel tehnic superior sau egal celui regăsit în titluri destinate unor platforme hardware mai performante, însă originalitatea și gratuitatea atârnă destul de greu în balanță, compensând lipsa graficii next-gen. Trebuie doar să ne gândim la jocuri ca Braid, Super Meat Boy sau Thomas Was Alone (simțeam nevoia să-l aduc în discuție, este pur și simplu genial). Alături de consolă în sine, Boxer8 are în plan lansarea unui magazin virtual destinat exclusiv acesteia, prin intermediul căruia utilizatorul poate accesa și achiziționa jocurile dorite. Apropo, e musai pentru acestea să fie, măcar parțial, free-to-play. Altfel, întreaga filosofie din spatele proiectului nu ar mai avea niciun sens. But fear not, vorba englezului, căci modderii sunt aici să arunce cu puțin praf de zână și parfum de curcubeu peste Ouya, ca mai apoi să scoată din joben emulatoarele de Sega și NES pe care toată lumea le aștepta de mult. Pentru retro-gameri, paradisul va avea, începând cu 2013, forma unui cub. Fericire maximă, yup! yup! Dacă bariera de 99$ rămâne ferm pe poziții și în cazul unităților destinate exportului, Ouya are toate șansele să își întemeieze o piață solidă și în zone ca Europa de Est, relativ ocolite de rubedeniile mai scumpe. De restul se vor ocupa pira... ahem!, modderii.

Rezultanta instabilă

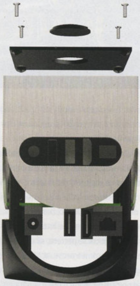
Deocamdată, sunt prea multe variabile în cadrul „ecuației" pentru a obține un rezultat clar și concis. Fiecare element inovator poate genera o aprindere inversă, lezând viitorul acestei console indie. Există întotdeauna posibilitatea ca ceva să nu meargă conform planului, iar hype-ul din jurul Ouya îmi pare, cel puțin în ceastă clipă, puțin forțat și grăbit. Desigur, opinia mea nu trebuie să fie luată ad litteram, fiindcă nu urmăresc să conving pe nimeni atunci când afirm că Ouya nu este o revoluție, ci doar o schimbare – un pas înainte. Văd în această consolă un PC cu Android 4.0 „Ice Cream Sandwich" pe post de OS, o platformă hardware acceptabilă și o dispoziție latentă spre customizare, susținută de promisiunea unui preț foarte mic. Faptul că a lovit cât de cât în siguranța titanilor Microsoft-Sony-Nintendo îi aduce, în mentalul opiniei publice, un mare plus. E un proiect independent, finanțat prin Kickstarter, cu rădăcinile înfipte adânc în cultura indie, pe care stă scris „cool" și „so 2012" cu litere aldine. Cine știe, poate că acesta este cel mai mare as din mâneca celor de la Boxer8. Sau poate că nu! (inserați râs malefic aici!)

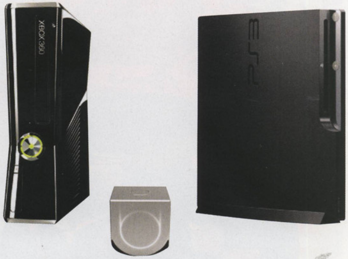
■ **Aidan**

TIMPUL (T) = BANI ($)

Ouya a intrat, încă din prima zi, în galeria proiectelor Kickstarter cu succes fenomenal. La 8 ore după ce începuse strângerea de fonduri, Ouya doborâse deja recordul Kickstarter și adunase suma necesară: 950.000$ de la 8000 de backers. 16 ore mai târziu, suma atinsă depășea 1 milion de dolari, cu un backer la fiecare 5.59 secunde. Micuța consolă indie absoarbe fonduri de la backers cu o sete nemaivăzută. Dacă nu sunteți familiarizați cu terminologia Kickstarter, un backer este o persoană care finanțează diferite proiecte sau companii. Pentru Ouya, suma minimă ce poate fi donată este de 1$, însă pentru sume mai mari, backerii primesc diferite beneficii, de exemplu rezervarea unui username în avans sau console personalizate. Cine are 10.000$ în buzunar și s-a săturat să-i cheltuie pe Cico, poate să ajungă pe Lista Îngerilor (Angel List), iar pe deasupra, primește toate bonusurile posibile, plus o cină privată alături de un prieten și echipa din spatele proiectului. În timp ce eu scriu acest articol, 5 milioane de dolari sunt adunați fain frumos într-o grămăjoară verzuie, ce așteaptă cu nerăbdare să se facă tot mai mare în următoarele 21 de zile. Transformați în băuturi energizante – eu trăiesc pentru băuturile energizante, iar ele prin mine, într-o simbioză ce transcende granițele realității acestui Univers –, 5 milioane de dolari înseamnă aproximativ 2 milioane de doze Monster-Popstar-Bull, la prețul producătorului. Vorbim despre o sumă impresionantă din toate punctele de vedere. Așadar, Ouya merită respect, măcar pentru modul inteligent în care a știut să se *branduiască* și să atragă finanțatorii de partea sa.

Ouya este o consolă foarte simplă, mai ales pe dinafară, iar faptul că este atât de mică față de Xbox 360 și PS3 - adevărați giganți prin comparație, îi conferă mobilitate sporită. Chiar și controller-ul Ouya este semnificativ mai mic față de „adversarii" săi.















Simplify (IV)

Fiindcă, pe de o parte, una dintre temele acestui număr pare să fie jocul adventure (cu trei recenzii și un retro), iar pe de alta, genul e unanim considerat a fi unul în care povestea contează foarte mult, voi profita de două lansări recente pentru a încerca să descopăr de ce percepția generală plasează poveștile de pe vremuri într-o ligă net superioară aventurilor de azi. Teza de la care pornesc este că nu neapărat calitatea intrinsecă a scenariilor departajează străbunicii de nepoți, ci felul în care aceste scenarii sunt gândite și transpuse de la stadiul de idee și până la varianta finală a jocului. Pe scurt, nu ce spui, ci cum spui face diferența dintre o poveste bună și una slabă.

Înainte de a începe, mă simt obligat să vă avertizez o dată în plus că voi considera ca de la sine înțeles că cititorii ori au terminat jocurile la care se face referire, ori nu au pretenția de a fi ofensați de spoilere. Fiind un articol de fond, ca toate celelalte din seria Simplify, e imposibil de analizat aspecte oarecum mai tehnice ale unui joc fără a recurge la spoilere.

Episodul 4.1: Miza – această moașă a poveștilor

„Quest"-ul. Într-un joc pentru a cărui ducere la bun sfârșit îți pui la bătaie intelectul și intuiția, și nu reflexele sau perseverența (da, mă refer la grinding), felul în care este construit universul ficțional contează enorm. Mai mult decât în alt gen de jocuri, aici el trebuie să te absoarbă, să-ți furnizeze suficiente motive pentru a te angrena într-un joc al cărui stil ar putea fi judecat drept pasiv sau pacifist, dacă îl compari cu mult mai dinamicele fps-uri sau rpg-uri. Dacă în cazul acestora din urmă, perspectiva first-person sau faptul că personajele controlate, ca urmare a unor acțiuni directe ale jucătorului, evoluează constant și sensibil, fac implicarea sau identificarea cu avatarele digitale mult mai lejeră, un joc de aventură bun va trebui să manipuleze suplimentar pârghiile poveștii pentru a-l (a)trage înăuntru.

Miza conflictului este întotdeauna foarte importantă într-un adventure. Jucătorul trebuie să știe tot timpul, chit că nu conștient, de ce și pentru ce se avântă în măruntaiele jocului, fie că este vorba despre un mister de familie, rezolvarea unei crime sau doar o, banală deja, salvare de lume sau univers. Miza trebuie întotdeauna să concorde cu scara la care jocul se petrece, să se armonizeze cu întinderea și profunzimea acestuia, să fie, matematic vorbind, egală cu mănunchiul de resurse afective și efort intelectual pe care jucătorul îl pune la bătaie. Cea mai mare parte a adventure-urilor de calitate au excelat tocmai fiindcă au știut să-și propună mize adecvate.

În principiu, miza unui joc poate fi de două feluri: grandioasă, universală sau locală, privată, circumscrisă unui cerc mai restrâns. Evident, între cele două extreme există o infinitate de gradații, de care producătorul e liber să se folosească cum consideră de cuviință. Trebuie înțeles că cele două tipuri de miză, cea globală și cea intimistă, nu se află într-o competiție, putând da naștere în mod egal unei capodopere sau, în triste cazuri, unui eșec. De asemenea, miza trebuie înțeleasă ca o variabilă pe care producătorul o are sub control deplin, indiferent dacă dispune de resurse nelimitate sau modeste. Este de competența sa totală și complet la latitudinea sa să altereze miza după cum dorește, felul în care aceasta corespunde cu produsul finit datorându-se inteligenței,


Câteodată suntem chemați de jocuri să impiedicăm asta...


Încă din campania de promovare, The Longest Journey se înscrie pe linia mizelor mari, universale...


... și reușește cu vârf și îndesat să creeze această impresie.

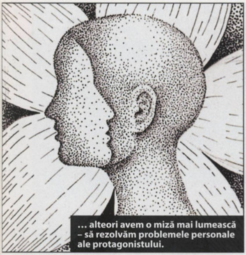
subtilității și clarviziunii acestuia.

The Longest Journey este un exemplu clasic de miză înaltă – aici ai nu una, ci două lumi de salvat, (însuși numele face trimitere la o aventură de proporții epice), iar jocul face față acestei provocări prin întinderea și bogăția poveștii, printr-o caracterizare convingătoare și exhaustivă a mai multor personaje, prin densitatea și varietatea lumii explorate, prin cantitatea de informație care îți este servită, prin însăși durata jocului pe mai mult de 20 de ore, timp suficient pentru a construi atmosfera și ritma acțiunea.

Miza din Syberia, pe de altă parte, se pliază perfect cu stilul minimalist, cu linii de dialog relativ puține, cu personaje extraordinare, dar reduse ca număr într-o lume mai degrabă goală, cu durată de joc care se învârte în jurul à 8-9 ore (dar ce ore!). Accentul e pus pe viața a doar doi indivizi: Hans Voralberg, cu al lui capriciu copilăresc și vis de om bătrân, și Kate Walker, cu a ei îndepărtare de lumea modernă, la polul opus unor obiective monumentale. Pe o axă imaginară, vom coborî din centrul universului din TLJ înspre adâncimile sufletului în Syberia. Succesul ambelor, de critică și de public, se datorează și acestei perfecte sintonii între miză și restul elementelor constitutive ale jocului.

Seria Gabriel Knight debutează, de exemplu, cu mize mici, locale – în primul joc trebuie să rezolvi o serie de crime cu parfum voodoo din New Orleans, în timp ce în GK2 te confrunți cu un vârcolac propășit în pădurile Bavariei. De-abia în cel de-al treilea joc se face


Kate Walker vine cu-o bună doză de coborâre în sine. Iar decorurile de obicei părăsite sunt o alegere estetică intenționată, simbolizând îndepărtarea de lume și de alți semeni în afară de cei alienați la rândul lor.


... alteori avem o miză mai lumească – să rezolvăm problemele personale ale protagonistului.

saltul către o miză globală, fiind nevoie de acumulările biografice a două jocuri anterioare lungi și complicate ca misiunea de a soluționa unul dintre cele mai mari mistere ale omenirii să poată cădea în sarcina lui Knight. Însuși statutul lui evoluează de la joc la joc, urcând treptat o ierarhie care de-abia la finalul trilogiei își permite luxul maiestuozității.

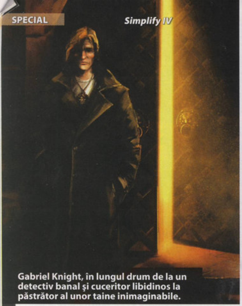
Producătorul din ziua de azi este, din păcate, din ce în ce mai rar atent sau expert în ceea ce privește adaptarea mizei posibilităților jocului. Voi lua ca exemplu Resonance. Tocmai pentru că voi critica jocul în cele ce urmează, trebuie să fac de la început o paranteză: proiectarea și dezvoltarea unui adventure de un asemenea calibru în mare parte de către doar doi oameni e o realizare în sine, în ciuda anilor buni de producție. Surprinde plăcut atât nivelul de detaliu individual, cât și impresia pe care o lasă organizarea întregului, date fiind resursele umane și financiare limitate avute la dispoziție.

Începutul din Resonance e incredibil de bine făcut. Iei contact cu cele patru personaje în mod separat, urmând ca, printr-un procedeu narativ la modă, destinele lor să se împletească la un moment dat, putându-le controla simultan. Această primă secțiune a fiecăruia e excelent scrisă și gândită – pistonează direcțiile în care jocul poate evolua, fără a-ți dezvălui prea multe, iar personalitățile celor patru sunt succint, dar incisiv, creionate. Miza jocului este incertă în acest stadiu, dar într-un sens bun, sentimentul pe care îl are jucătorul fiind asemănător aceluia când urmărește un film sau citește o carte cu intrigă polițistă. E un stadiu pregătitor care ascunde tensiune în spatele unor evenimente aparent obișnuite, o tensiune pe care o percepi ca vibrând gata de încordare în orice moment.

Care sunt aceste pre-mize din frugalele scene de început? Omul de știință Ed se deplasează către serviciu în urma unui apel telefonic ciudat primit de la un superior; în același timp va rumega perspectivele finalizării unor activități de cercetare deosebit de avansate și importante. Bloggerul Ray va descoperi o bază de date despre care se crede că ar centraliza ilegal date personale inviolabile, polițistul Bennet va trebui să improvizeze pe teren pentru a duce la capăt o misiune de supraveghere, având și o scurtă altercație verbală cu partenerul, iar doctorița Anna are un coșmaresc flashback din copilărie.

De altfel, procedeul de care aminteam mai sus e unul extrem de ingenios și ofertant cât timp îl exploatezi convingător și în limitele credibilului, subliniind hazardul care ne guvernează deseori existența și ajutând la creionarea personajelor înaintea contactului efectiv cu ceilalți protagoniști. După ce intri în intimitatea lor sau în contextul lor cotidian, e foarte interesant de remarcat cum se „modifică" ele odată confruntate cu situații inedite, cu noii parteneri sau antagoniști etc. Deci, unind cele patru mize incipiente, bazându-se pe un efect de reciprocă punere în valoare, producătorul ridică miza generală mult mai sus, bifând și toate aluziile pe care micile mize disparate le insinuaseră.

Brusc, aflăm că cercetarea la care Ed participase a dat la iveală o sursă incredibil de puternică de energie, anume conceptul de rezonanță. Această descoperire,



Gabriel Knight, în lungul drum de la un detectiv banal și cuceritor libidinos la păstrător al unor taine inimaginabile.



Resonance. Preludiile extrem de atmosferice pot fi parcurse în orice ordine, servindu-ne piesă după piesă de puzzle.

combinată cu proiectul cvasi-Big Brother pe care îl expusese Ray și cu corupția generalizată din eșaloanele înalte pe care o constată Bennet, duce la proliferarea la scară globală a unui conflict pe care îl bănuiai la început mult mai nepretențios. Anna pluseează cu o miză adițională, personală, pentru că e vorba de trecutul ei, care implică abuz, crimă și traumă, dar și legată de cea globală, fiindcă numai ea poate recupera din propriile amintiri cheia vitală pentru rezolvarea enigmei.

Iată, deci, cum jocul îți inoculează expectanțe și un sentiment de importanță mondială a conflictului, ceea ce nu ar fi în sine o problemă cât timp ar avea posibilitățile de a și susține o miză atât de vastă. Cea mai mare problemă apare însă în legătură cu durata de joc. Ca să eliminăm orice neînțelegere, Resonance nu este ceea ce aș considera neapărat o experiență scurtă – undeva în jurul a 10 ore, depinzând și cât de repede vrei să te miști. Dar o miză atât de teribilă, cu implicații și dedesubturi atât de complexe, cu ramificații dintre cele mai înspăimântător tentaculare, nu poate fi altfel decât expediată, constrânsă la o rezolvare și explicitare dintre cele mai fugitive, în circa 10 ore. Producătorul se transformă într-un prestidigitator care caută calea de scăpare cea mai facilă dintr-un număr a cărui amploare i-a scăpat de sub control.

Cu atât mai mult când ai nu mai puțin de patru personaje principale ale căror personalități trebuie definite consistent, ale căror inter-relații trebuie construite prin suficiente linii de dialog și întâmplări comune, ale căror agende personale și motivații trebuie conturate, cum s-ar spune, printre rânduri. Ei bine, ăsta e un pariu prea mare pentru un joc de o asemenea durată. Interesante la început, personajele nu sunt legate de nicio chimie specială, ba chiar încep treptat să-și dezgolească stereotipiile din care sunt puse cap la cap.

Undeva, producătorul își dă seama că nu poate oferi o rezolvare mulțumitoare conspirației de nivel mondial pe care a gândit-o ca tramă a jocului. Așa că are inițiativa de a re-trage miza înspre una intimistă și îl propune pe unul dintre personaje – manevră, de altfel, pe care jucătorul o preconizează de la un punct încolo – ca antagonist, sperând să gliseze dinspre scara enormă la care avansase deja conflictul înspre una mai credibilă și conformă întinderii și profunzimii jocului. Din păcate pentru el, această întorsătură de situație nu-l mai poate salva, deși joacă noua carte până la capăt. Fiindcă s-a avântat deja prea departe, camarila mondială trebuie într-un fel satisfăcător rezolvată sau explicată.

Jocul are nevoie de un sfârșit organic cu atât mai mult cu cât nu prefigurează nicio continuare, însă felul în care acest lucru se întâmplă este ilar și necorespunzător genului de aventură din care Resonance face parte. Unul dintre infractorii mărunți care apare de două sau trei ori pe parcursul jocului, împreună cu un fel de consoartă cu puteri paranormale pe care o vizitezi într-un ghetou, este decretat ca fiind în spatele întregii uneltiri mondiale. Ba chiar responsabil de atentate teroriste pe întreg mapamondul. În primul rând, artificialitatea și incredibilul acestei soluții sunt evidente. În al doilea rând, Resonance nu este nici un „whodunit" – în așa fel încât cel mai puțin bănuit, cel mai fad, cel mai comun personaj să fie găsit vinovat –, nici un thriller metafizic – unde absurdul și incomprehensibilul să fie acceptabile.

E greu de spus dacă această nepotrivire flagrantă între ceea ce ne propune Resonance (ca gameplay, durată, poveste, atmosferă) și miza conflictului (care debutează încurajator, ia proporții, revine parțial și sfârșește confuz) este rezultatul unei erori încă din timpul planificării sau al unor dificultăți apărute pe perioada procesului de producție. De fapt, nici nu contează. Important este că, încăpățânându-se să devină relevantă la un nivel pe care nu-l poate susține, miza conflictului din Resonance transformă ceea ce ar fi putut fi o capodoperă tragică într-un joc doar... bun.

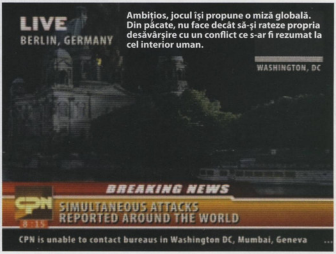
Episodul 4.2: Măsură și ritm – scurt studiu de caz în ale comediei

O ilustrare perfectă de punere în practică ratată a unei idei bune din cauza lipsei de măsură și ritm este furnizată de Deponia. Relativ devreme în joc, întâlnești un portar cu atribuții extinse, un fel de „bun la toate"

Secvență cu miză intimistă. Anna retrăiește în vise o traumă din copilarie.



Ambițios, jocul își propune o miză globală. Din păcate, nu face decât să-și rateze propria desăvârșire cu un conflict ce s-ar fi rezumat la cel interior uman.



din primărie. Instalat într-un ghişeu strâmt care lasă să i se vadă doar bărbia proeminentă şi prost rasă, ca şi buzele rujate, celelalte trasături faciale fiind complet acoperite, solidul secretar de ocazie îşi plusează feminitatea purtând o rochie roz pal. Ceea ce mă interesa la acest individ era potenţialul lui satiric. În primul rând, la adresa prototipului de secretar de sex masculin, snob şi preţios, iar în al doilea rând, la adresa genului acela de funcţionar public, indiferent de sex, care se comportă grosolan, sastisit şi expeditiv.

Mai mult, replica lui de bun venit e guturală şi răstită, ca din partea bărbatului care a uitat pentru o secundă că impersonează o domnişoară, pentru ca apoi să se preschimbe într-un melodios tril demn de cea mai comună piţipoancă. După câteva întrebări insistente, respectivul îşi pierde cumpătul şi izbucneşte din nou într-un răcnet cât se poate de masculino-barbar în mijlocul unei fraze pe care o recita cu delicată iritare. Nu-mi amintesc dacă am râs realmente sau doar am zâmbit larg, cert e ca ăsta a însemnat pentru mine primul moment de umor adevărat din joc.

Dacă producătorul s-ar fi oprit aici sau ar fi fost măcar mai circumspect şi abil în a se folosi de această alternare a tonalităţii masculine/feminine, m-aş fi declarat mai mult decât mulţumit, mai ales că vorbim de un personaj secundar, cu puţine apariţii şi însemnătate redusă. Dar după alte câteva schimburi de replici, mi-a devenit clar că producătorul nu stăpâneşte acea fineţe a ritmului, acea tehnică a contrapunctului care-ţi dictează să nu abuzezi de un element de efect, tocmai pentru a nu-i scădea din importanţă şi valoare.

Secretarul nostru urma acelaşi algoritm de fiecare dată când îl chestionam: începea prins pe picior greşit, cu voce de bariton, continua intrându-şi în rol, pisicindu-se, şi sfârşea printr-un teribil ţipăt de enervare. Momentul iniţial de autentic umor era anulat de o supralicitare imbecilă a efectului. Eram înghiontit de fiecare dată să mustăcesc la aceeaşi serie de schimbări de temperament, ceea ce nu mai era, desigur, amuzant, ci de-a dreptul enervant.

Prin comparaţie, să ne uităm la Murray, personaj iconic din Monkey Island, deşi introdus relativ târziu în familia seriei – MI3, unde îndeplineşte tot un rol marginal. Ideea din spatele lui e tot satirică, deşi îmblânzită de un univers caraibian idilic, îndreptată împotriva tinerilor şi adulţilor care fantasmează neîncetat la un univers apocaliptic şi sângeros, la hecatombe grandioase şi prinţi ai întunericului, deşi în viaţa reală sunt cât se poate de paşnici şi neajutoraţi. Legaţi de mâini şi de picioare, cum s-ar spune. Ei bine, Murray nu e legat, dar, pentru a-i atesta impotenţa, membrele şi trunchiul îi lipsesc pur şi simplu, iar forma sub care ne apare – un craniu descărnat – nu e numai o referinţă la simbolistica aferentă curentului de visători macabri descris mai sus, cât şi o ghiduşă aluzie că nu prea are creier.



Deponia. Portarul-secretar al primăriei, în ţinută de birou, în partea dreaptă a imaginii.

Cunoaşteţi, bănuiesc, la cine mă refer. Bun, gândiţi-vă la râsetul lui, ce marchează mai întotdeauna sfârşitul unei invocaţii de cucerire definitivă a lumii. Faceţi un efort şi imaginaţi-vă că Murray ar tot râde astfel la două-trei replici distanţă. Impresia de durată şi efectul puternic pe care îl are acest râs ar dispărea, fiind înlocuite de iritare, şi pe bună dreptate. Dar Lucas Arts a avut fineţea de a-i alcătui lui Murray un întreg discurs, chiar dacă se roteşte în jurul aceloraşi ridicole teme de dominaţie mondială, de a-i diversifica repertoriul, a-i varia reacţiile şi temperamentul şi de a construi cu minuţiozitate urcuşul către acel încununător „Mwhahaha!". Te trage aţa să vorbeşti cu Murray pentru a auzi acel râset tocmai fiindcă nu-l primeşti nici imediat, nici întotdeauna.

Astăzi, de prea multe ori producătorul de adventure, şi nu numai, distruge o idee cu potenţial, ignorând sau neposedând măsură şi simţ al ritmului. Atunci când un personaj sau o situaţie pot deveni semnificative în cheie umoristică, din cauza factorului de „coolness" sau orice altceva, e necesară o atentă distribuire a acestor elemente pe parcurs, tocmai pentru a nu conduce la uzură şi declin al interesului. În plus, acestea trebuie îmbrăcate într-un înveliş solid, chiar dacă mai puţin sclipitor, tocmai pentru ca ele să poată străluci. În cazul portarului-secretar din Deponia, faptul că repetă maimuţăreşte de fiecare dată aceeaşi „poantă" produce o secătuire a depozitului de umor, nicidecum o acumulare în crescendo. Un Murray mai puţin.

Concluzia, pe care o trag şi în virtutea faptului că am jucat aproape toate titlurile de aventură majore apărute în ultimii ani (şi, bineînţeles, pe cele clasice), este că procesul de simplificare n-a afectat calitatea poveştilor ca atare. Mai degrabă, vina aparţine unor scăpări şi greşeli de design care se datorează unui pseudo-amatorism al producătorului, fie că provine de pe scena indie, fie dintr-o companie serioasă. Un amatorism care se manifestă prin neînţelegerea unor mecanisme elementare de construcţie şi funcţionare a universurilor fictive ori a personajelor. Dereglarea mizei conflictului şi absenţa măsurii, simţului ritmului sunt doar două dintre ele, pe care mi-a fost la îndemână să le exemplific având Deponia şi Resonance proaspete în minte.

Nu mai există pe piaţă niciun producător precum Lucas Arts sau Sierra, care, prin ştacheta de profesionalism înalt pe care o impuneau, reuşeau nu numai să tragă ceilalţi producători după ei, într-o cursă accelerată a perfecţionării, dar şi să-i oblige pe aceştia la inovaţie. Şi totuşi! Strădaniile evidente ale unui Resonance, Gemini Rue sau Gray Matter, reuşitele unui Still Life, Machinarium sau Amnesia îmi arată că procesul de simplificare, atât de prezent şi de evident în alte parţi, pare a lipsi din lumea adventure, sau cel puţin de a fi atins acum ceva vreme un fund absolut de unde nu se mai poate decât urca. Chiar dacă nu avem încă un nou The Last Express sau Grim Fandango, departe de a se simplifica îngrijorător, adventure-urile dau semne că îşi doresc mai mult, se aburcă mai sus, caută cu disperare să se rafineze. Lumea adventure-urilor pare că s-a îmbarcat într-un quest de recâştigare a ştaifului de altădată.

■ **Radu Sorop**



Mwhaha..haha...ha...ha!?



DESPRE VIITORUL APROPIAT

Mulți dintre voi veți spune că de data asta v-am trișat. 3-4 prezentări ale unor produse ce stau să apară nu pot fi numite special. Pe de o parte vă dau dreptate, luna care a trecut a fost una foarte încărcată pentru mine, așa că am ales calea mai ușoară, pe de altă parte însă... aveți puțină răbdare, poate o să reușesc să vă surprind și de data asta cu niște preview-uri mai mult tehnice, în care voi încerca să deslușesc cam unde se duce joaca în viitorul apropiat.

Wii U

Ne place sau nu, Nintendo va schimba de unul singur (și din nou) la sfârșitul acestui an, prin lansarea Wii U-lui, peisajul gameristic actual. Noua consolă îi aduce, din punct de vedere al „puterii de calcul", în par cu tandemul PS360 și vine cu o nouă idee trăsnită. La fel ca mulți dintre voi, la început am privit cu multă neîncredere noua găselniță a legendarei companii nipone. Farmecul generat de primul Wii s-a evaporat, în parte din cauza lipsei unui număr suficient de mare de jocuri adresate comunității hardcore. Principalele cauze care au dus la această stare de fapt au fost Remote-ul, care nu a simulat inițial (până la apariția Motion/Remote Plus-ului) perfect mișcarea mâinilor, dar și faptul că mașinăria și-a arătat bine de tot limitele și multe dintre jocurile P(C)S360 au fost imposibil de portat aici.

Cu cât privesc mai mult însă la ce au făcut, cu atât sunt mai impresionat. Exact în momentul în care Apple (dar și Amazon, în vest, cu al lor Kindle) a reușit să convingă aproape pe toată lumea că și o tabletă e cool, Ninti iese la rampă cu o consolă nouă care-ți oferă ca principal controler (pe lângă Remote și Nunchuck) exact asta. O tabletă. „Bine, bine", ați putea spune, dar controlerul ăsta

PREȚUL FACE CONSOLA

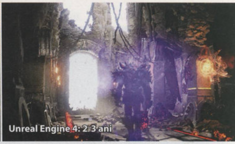
Ne place sau nu, prețul de lansare al lui Wii U va influența cel mai mult succesul acestei console. Dacă acesta va fi în jurul valorii de 250$/€ (greu de crezut, dar până acum nicio consolă Nintendo nu a costat mai mult de 200$/€ la lansare), toată lumea spune că e perfect. Om vedea cât de perfect va fi când Sony și Microsoft vor face în același moment consolele lor 200, respectiv 150. Dacă printr-o minune însă reușesc să lanseze sistemul în jurul valorii de 200, să te ții. O să fie nebunie. Deși sistemul nu costă atât de mult pentru a fi produs, șansele ca acest lucru să se întâmple sunt însă slabe. Ninti a ținut mereu la adaosul lui – niciodată nu a vândut un sistem în pierdere.



ZombiU: 6 luni



Watch Dogs: 1-2 ani



Unreal Engine 4: 2-3 ani

nu va merge decât în preajma consolei – din păcate, compania a confirmat că nu prea o să putem să o luăm la budă cu noi, mai ales dacă avem o casă mare sau mulți pereți de beton între cele două camere. Din ce am observat însă, toate cunoștințele mele care au tablete nu le folosesc decât în casă (și mult mai rar când pleacă undeva). Se întâmplă așa pentru că sunt mult mai ușoare decât un laptop și au, de cele mai multe ori, aceeași viteză, ceea ce le face perfecte pentru o verificare rapidă a email-ului, Facebook-ului, vizionarea unui film sau citirea unui document din pat sau de pe canapea. Din ce au prezentat până acum, înțeleg că verificarea unui email (primul Wii venea cu Opera, nu văd cum Wii U poate fi mai prejos), chiar și un messenger (U-tableta are cameră și microfon încorporat, mufă de căști de asemenea) sunt cât se poate de posibile. Rămâne de văzut dacă Ninti ne va lăsa să accesăm site-urile tip Youtube, dacă flash-urile vor putea fi rulate (ceea ce ar face pentru unii dintre noi Wii U-ul mai bun decât un iPad, pentru că vom putea să ne jucăm jdemiile de jocuri gratuite online) sau dacă vom putea să ne uităm la un film de pe un HDD extern. Consola nu vine cu Hard Disk încorporat (doar memorie flash de 8 GB), în schimb, ne lasă să conectăm pe USB orice Stick sau HDD (după părerea mea, cea mai bună soluție posibilă). Dacă tot ce am spus mai sus va fi posibil, deja consola celor de la Nintendo va oferi mult mai mult, ca centru multimedia, decât concurența, cel puțin până NexBox și PS4 își vor face apariția.

U-tableta mai are însă ceva în plus. Ceva după care mulți gameri cu tablete (sau smartphone-uri) urlă. Butoane. Și încă ce butoane, toate butoanele unui controler modern. Manete, trigere, cruce direcțională perfectă etc. Iar cum Ninti a spus sus și tare că multe titluri ne vor permite să ne jucăm direct pe tabletă, în caz că vrem să folosim televizorul pentru altceva, deja ne-am trezit cu titluri cu grafica celor de PS360 în poală. „Bine, bine", ați putea spune, „dar rezoluția? (probabil, 854*480) E de căcat!" Eu spun că la cât de „mic" e ecranul (diagonală de ~16 cm, comparată cu 25 - iPad) e suficientă, mai ales că în acest mod consola este destul de puternică cât să mai mărească un pic nivelul AA-ului. Mulți se plâng și de faptul că ecranul nu suportă multi-touch. Un mare minus la prima vedere, gândindu-mă la câte lucruri pot face cu un smartphone și două degete. Dar, neimportant când îmi aduc aminte că acum am butoane, pe care o să le prefer mereu în detrimentul unor degete butucănoase când o să trebuiască să selectez, să dau zoom, să scrollez sau mai știu eu ce. În plus, datorită faptului că au ales un ecran rezistiv – comparativ cu cele capacitive ale smartphone-urilor și majorității tabletelor moderne –, avem posibilitatea să folosim U-tableta ca pe una grafică, pentru că este mult mai precisă. Și da, vine și cu stilus (à la 3/DS). Să nu vă mire când o sumedenie de programe gen Photoshop o să apară special pentru Wii U. Din ce știu, 3DS-ul are un rezistiv care simte și variația de presiune și nu văd de ce U-ul nu ar fi la fel de dotat => o tabletă grafică semiprofesională.





Cu ajutorul unui PSP Vita și PS3-ul poate face ce face Wii U. Din păcate însă, se pare că în acest caz sincronizarea nu este tocmai perfectă. Foarte mulți producători se vor feri oricum în a dezvolta jocuri pentru acest tandem, pentru că aici trebuie să cumperi Vita separat și știm cu toții cât a ajuns să coste kilogramul.

Dar să lăsăm de o parte aceste particularități de care oricum o să ne plictisim în timp. Să punem întrebările grele: se adresează noua consolă comunității hardcore? E destul de puternică? O să avem ce juca? Ninti nu a dezvăluit încă ce placă video și ce procesor vom găsi în interiorul consolei, dar, din ce am văzut până acum, Wii U este cel puțin la fel de puternic ca un PS360. Batman: Arkham City vine cu o grafică aproape identică, dacă nu chiar mai bună decât cea de pe xBox 360, și vorbim aici de prima generație de jocuri a consolei, o portare. În plus, consola poate transmite către U-tableta, în timp ce ne jucăm, alte imagini decât cele de pe ecranul televizorului. Deci, da, puterea este acolo. Nu se compară nici pe departe cu ce poate un calculator modern, dar, în universul consolelor, este suficientă pentru a mulțumi pe toată lumea. În scurt timp, cred că jocurile multiplatform vor arăta și se vor mișca cel mai bine pe Wii U. O stare de fapt care nu va dura însă mai mult de un an, maximum doi, moment în care NexBox și/sau PS4 vor



New Super Mario Bros. U va putea fi jucat direct pe tabletă, în caz că dorim să folosim televizorul pentru altceva.



Pikmin este o strategie plină de acțiune, iar Miyamoto San promite că vom putea selecta și da ordine unităților cu ajutorul ecranului tactil.





Cam așa vor arăta Wii U și tableta însoțitoare. Dacă tableta se va vinde și separat, mă gândesc cu frică la miile de oameni care o să o cumpere crezând că este un alt gamepad pentru mai vechiul Wii.





face ochi. Moment în care mulți spun că Nintendo iar va fi lăsat în ceață... dar oare? Costurile de producție ale jocurilor AAA au ajuns să fie enorme, iar mulți producători cred că odată cu noua generație de console se vor dubla. Ceea ce va face orice investiție de acest tip foarte periculoasă. Am văzut cu toții ce s-a întâmplat cu producătorul lui Kingdoms of Amalur, un titlu care, deși a vândut mai bine de un milion de exemplare, tot nu a dat cu plus (compania e în faliment). Costuri care mă fac să cred că pentru următorii 3-4 ani majoritatea titlurilor își vor face loc și pe Wii U. A, că nu vor mai fi la fel de frumoase grafic e adevărat, dar oare câți vor sări să cumpere după doar 1-2 ani altă consolă? Întreb pentru că eu cred că vor fi mulți care vor cumpăra U-ul. Iar în 6 ani de acum o să vedem altă consolă de la N., pentru că ciclul lor e mult mai scurt decât la Sony sau Microsoft. Și iar vor fi (dacă au minte) mai puternici. Cu 6 ani înainte ca ceilalți să apară cu ceva nou. Cu cât învăț mai multe despre această companie cu atât îmi pare mai genială. De ce spun că mulți vor sări să cumpere? Pentru că în acest moment sunt aproape de două ori mai multe Wii-uri vândute decât PS3-uri sau X360-uri, iar fanii sunt gata pentru altceva. În plus, U este perfect compatibilă cu toate jocurile și accesoriile Wii (Ninti nu calcă de obicei în rahat cum o fac cei de la Sony sau Microsoft și oferă mereu continuitate). Ba chiar cred că există și o presiune socială, pentru că mulți dintre cei care au rămas cu Wii-ul sigur au fost de râsul prietenilor cu PS360 sau au deplâns lipsa anumitor titluri. Acum e momentul lor să le dea celorlalți peste nas.

Dar să lăsam lingușelile, avem ce ne juca? Apăi, pus-ai fainoșag? Linia de jocuri care vor fi gata (sau cel puțin așa ne mint acum) la lansare sau în jurul lansării (în 2012) arată cam așa: Batman: Arkham City Armored Edition; Darksiders II; Ben 10: Omniverse; Call of Duty: Black Ops II; FIFA 13; Lego City: Undercover; Madden NFL 13; Marvel Avengers: Battle for Earth; New Super Mario Bros. U; Assassin's Creed III; Nintendo Land; Rayman Legends; Scribblenauts Unlimited; Sing; Sonic & All-Stars Racing Transformed; Pikmin 3; ZombiU; Ninja Gaiden 3: Razor's Edge; Just Dance 4; Project P-100; Tank! Tank! Tank! și, dacă am „numărat" bine: Tekken Tag Tournament 2. O listă de 25+ titluri impresionantă by default, din care cam 10 se adresează adulților, în timp ce altele două-patru, chiar dacă frumos colorate și jucabile de oricine, merg și ele cu trupa hardcore-ilor fără probleme. Deci, mai bine de jumătate. Dar noi, românii, suntem mult mai fițoși decât restul, de nevoie, nu că ne-ar plăcea, așa că pentru noi lista asta nu e chiar atât de valoroasă. Dacă tăiem toate titlurile care apar (sau au apărut deja) și pe PC, rămânem cu 15 titluri. Foarte bun! Iar în caz că avem și un PS3 sau un 360, putem chiar să mai restrângem. Are Wii U suficiente jocuri exclusive, încât ele singure să facă să merite achiziționarea? Are 10, 3 fiind mai aparte. New Super Mario Bros. U si Pikmin 3 sunt suficiente pentru orice fan Nintendo, dar titlul care însă m-a convins fără drept de apel a fost ZombieU.

ZombieU

ZombieU este, din ce am văzut până acum, ce ar fi trebuit să fie Resident Evil 5 și chiar 4. La persoana întâi. Deci, un horror FPS mai mult tactic decât alert, în care nu ești Rambo. Cu pasaje suficient de liniștite pentru a crea tensiune, dar și grupuri mari de infestați de care o să-ți fie frică să te apropii. Plus explorare și puzzle-uri interesante. Sper să nu o dea în bară printr-o arcadizare extremă – am văzut câteva secvențe în care, odată scanați, zombie își dezvăluiau periculozitatea, ceva de genul: Boss Level 9 – sau printr-o aprovizionare nesimțită cu arme și muniție, măcar nu pe cel mai mare nivel de



Pentru că unul dintre jucători va putea avea o vedere diferită asupra jocului, Wii U va permite și multiplayer local asimetric. D-abia aștept să mă joc un Dungeon Master-like împreună cu prietenii.

POKEMMON ȘI ALTE TIPURI DE JOCURI

Datorită U-tabletei, Wii U va fi prima consolă care ar putea face jucabil un Action-RPG old school, un Action-MMO sau o strategie mai simplută. Tastatură vizuală, comenzi și selecții multiple și personalizabile etc. Mulți spun că un Pokemon MMO ar avea puterea de unul singur să dubleze acțiunile Nintendo. Diablo III, de exemplu, mi se pare perfect posibil, ba chiar ar transforma jocul într-un action. Discutabil, mai bun sau nu. De fapt, în cazul câtorva titluri, Wii U ar putea să câștige, odată cumpărat, și în fața PC-ului. Aruncă-mi în FIFA (sau în orice alt joc sportiv pe echipe) o hartă a terenului pe tabletă, în care să pot să-mi văd dispunerea echipei și gata: I love you, baby! Fără să mai vorbesc de pase cu adresă sau alte opțiuni total posibile datorită ecranului tactil.


Ai face bine să știi parola.


Zoom și headshot

dificultate. Dar, chiar dacă descrierea de mai sus ar fi fost suficientă pentru a mă convinge să încerc titlul, Z.U mai vine și cu alte idei interesante. La fel ca în genialul mod DayZ al jocului Arma II, aici nu există un save tradițional – odată ce ai murit, reporneşti în acțiune ca altcineva. Toate obiectivele terminate până la acel moment rămân terminate, dar pierzi tot ce ai adunat. Datorită universului deschis explorării vei putea însă, de cele mai multe ori, să te întorci în locul în care ai murit pentru a te omorî din nou (între timp te-ai transformat în zombie) și recupera loot-ul. În plus, adoptând oarecum online-ul ingenios din Demon/Dark Souls, Z.U va aduce în jocul tău corpurile ambulante și uitate ale colegilor de arme care se joacă și ei în acel moment.

Chiar și cu aceste idei însă, tot nu ar fi fost suficient ca acest joc să mă convingă să cumpăr consola. Asta până ce am văzut ce o să putem face cu tableta din dotare. În mod normal, tableta ține loc de hartă și detector de mișcare. Vrei să arunci un ochi, o faci pe barba ta, pentru că va trebui să-ți desprinzi privirea de pe ecranul mare. Apoi, odată ce deschizi inventarul, pe ecranul mare, camera sare în spatele tău și te arată cum îngenunchezi și deschizi rucsacul. Jocul nu se pune niciodată pe pauză. Interiorul rucsacului îți este afișat pe tabletă, iar tu îți poți folosi degetele pentru a muta, aranja, căuta prin el. Am văzut câteva filmulețe incredibil de tensionate în care cel care se juca scotea altă armă din rucsac în timp ce zombie se apropiau de el. Sau încerca să apese combinația corectă a unui lacăt digital. Sau încerca să deschidă o ușă cu uneltele specifice – minijocurile sunt asemănătoare cu cele întâlnite mai peste tot, dar aici ești ajutat de ecranul tactil și de vibrații, tensiunea este în tavan. Tableta mai poate fi transformată și în scanner, pentru că, după ce apeși butonul corespunzător, o poți interpune între tine și televizor și vedea prin ea cum vezi prin aparatele cu raze X. Sau în interfață pentru calculatoarele din joc. Camere de supraveghere. Luneta armei din dotare etc. Nu există limită pentru ce se poate face cu acest gamepad și sunt încântat ca un copil mic. Vreau acum! Vreau! ZombieU reușește de unul singur să răspundă la întrebarea „vor fi jocuri adresate comunității hard-core pe Wii U?" Da, și încă multe. Discutabil, acest mod de control fiind cel mai complex (deși în același timp și cel mai natural/ergonomic) din toate timpurile și sunt convins că vor fi și mulți care se vor plânge. Butoane infinite și două ecrane pe care să-ți plimbi ochii. Greu!

Watch Dogs

Să revenim însă cu picioarele pe pământ – pentru mulți dintre noi, un Wii U va fi doar un vis, mai ales dacă jocurile nu vor putea fi piratate. Să plătești mai mult de 10% dintr-un salariu mediu pe economie pentru un titlu este... Așa că propun să vedem cam ce o să


Umbre dinamice, frunze, aburi, mizerie, vânt


Un Boston la superlativ. Nici nu vreau să-mi imaginez cât au muncit producătorii pentru a-l pune în scenă.

jucăm în viitorul apropiat pe PC. Ușor de spus, greu de… găsit, pentru că majoritatea covârșitoare a titlurilor vizibile la orizont sunt făcute cu actuala generație de console în minte. Generație care limitează enorm progresul într-un mediu în care nu ar trebui să existe limite. O excepție de la regulă (sau cel puțin așa am crezut inițial) face Watch Dogs, joc asupra căruia noul nostru coleg a aruncat o privire de ansamblu în numărul trecut. O excepție, pentru că, așa cum arată el acum, în filmulețele de prezentare, este clar un joc făcut pentru PC și/sau următoarea generație de console. Pe lângă saltul grafic și computațional enorm – iluminare globală, vânt, praf, fum, pomi, umbre, îmbrăcăminte, penumbre și jocuri de lumini, zeci de personaje și detalii, reacționând și interacționând natural, sub efect de undă (apropo, lucruri care ar trebui să existe deja pe PC) –, găsim aici ceva deosebit: un comportament al AI-ului mai aproape de realitatea umană. Un lucru mare într-un sandbox care se aseamănă cu GTA 4, de zeci de ori mai greu de realizat decât orice alt avans grafico-fizic. Un salt care va scoate jocurile de sub norul negativ sub care se află și le va transforma încet, încet, în mediul cult pe care ni-l dorim. Așa se face că, în momentul în care eroul jocului a decis să schimbe culorile unui semafor și să producă o busculadă, s-a produs o mică minune. Oamenii au început să fugă sau să se ferească din calea mașinilor, după care au făcut imediat cale întoarsă pentru a-i întreba pe cei din interior dacă sunt OK. Apoi, când printre gloanțe „eroul" a ajuns lângă portiera unei mașini și a încercat să salveze ocupantul, acesta din urmă părea că nu voia să-și lase soția moartă (și gravidă?) înăuntru. O situație care ne va face să ne gândim că poate nu am ales tocmai soluția cea mai bună – iar producătorii au confirmat că putem alege să fim ca și nevăzuți sau, din contră, teroriști, în acțiunile noastre. Un joc în care pare că în sfârșit toți oamenii vor fi importanți și nu ne va mai veni atât de ușor să omorâm în stânga și-n dreapta. Mă uit la cum reacționează o tanti în timp ce înaintăm odată cu ea pe o alee mai întunecată și mă bucur. Așa da! La scurt timp de la prezentarea E3, Ubisoft a declarat însă că jocul va face ochi și pe PS360, ceea ce înseamnă că ne-au mințit, pentru că, la cum arată acum, e imposibil de portat pe aceste platforme. Dar cum speranța moare ultima, poate au spus așa numai pentru ca lumea să nu-i mai întrebe când apar următoarele console.

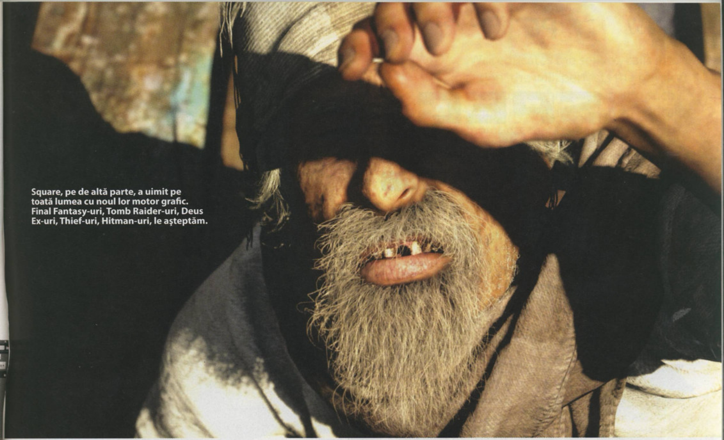
Unreal Engine 4

Însă printre cele mai importante produse pe care le-am văzut anul acesta la E3 nu se numără nici Wii U, cu a lui panoplie de jocuri, nici Ubisoft (compania care nu a uitat pentru ce se duce lumea la acest eveniment, care ne-a prezentat jocuri și nimic altceva. Bravo!). Nu, cel mai important produs de la E3 a fost noul motor (aș fi vrut să spun grafic, dar deja face aproape tot) de produs jocuri de la Epic. Unreal Engine 4! De ce spun acest lucru? Pentru că în 2012 eu cred că jumătate din jocurile de succes vor avea în spate Unreal Engine 3, dar și pentru că îmbunătățirile aduse motorului sunt atât de impresionante, pentru un producător, că pentru privirea neavizată a unui consumator filmulețul de prezentare a lui UE4 e un mare fiasco, încât, cu siguranță, în 3-4 ani (sau, hai, 5-6), în caz că noul val de console întârzie, vom putea spune cam același lucru. Că mai mult de jumătate din jocurile acelui an vor fi făcute cu UE4. Am ajuns aici pentru că e mult mai costisitor să faci un motor de acest tip in house decât să-l cumperi, iar de-a lungul timpului, compania care a ajuns să producă unul dintre cele mai versatile și ușor de învățat motoare, dar care în același timp a oferit și unul dintre cele mai bune servicii de suport clienți a fost Epic. Ba mai mult, în no-



Ați vrut vreodată să vedeți ce se întâmplă în spatele cortinei?


Doar câteva momente ale prezentării Epic au fost cu adevărat impresionante. Probabil, pentru că au dorit să ruleze totul pe un GTX 680 direct din editor. Aici prezentatorul a scuturat bila de foc și a uimit pe toată lumea cu jocul de lumini și mișcarea naturală a sutelor de scântei.



Square, pe de altă parte, a uimit pe toată lumea cu noul lor motor grafic. Final Fantasy-uri, Tomb Raider-uri, Deus Ex-uri, Thief-uri, Hitman-uri, le aşteptăm.



Fortnite va fi, probabil, primul joc făcut cu Unreal Engine 4 care va vedea lumina zilei. Perfect pentru a demonstra iluminarea globală cu ciclul lui zi-noapte.

iembrie 2009 ei au lansat şi un SDK (o versiune mai limitată, dacă vreţi) al UE3, de care te puteai folosi gratuit, urmând ca la lansarea jocului să le plăteşti o sută de dolari, plus 25% din vânzări, în caz că acestea depăşeau valoarea de 50.000 de USD. Poate ar mai trebui să subliniez şi faptul că Epic vinde acest motor, pentru că, desigur, sunt zeci de companii care, probabil, au motoare proprii mai versatile, dar pe care nu le poţi achiziţiona fiindcă nu sunt de vânzare, dar şi că (la fel de important zic eu) Epic s-a străduit să facă UE3 perfect compatibil cu PS360 şi astfel să uşureze foarte mult munca celor care doreau să-l folosească. De aceea acum Epic face lobby la porţile Sony şi Microsoft pentru a-i convinge că e nevoie de o nouă generaţie de console cu cel puţin specificaţiile x,y,z. Specificaţii de care ei au nevoie pentru a putea folosi noul UE4 la capacitate „maximă".

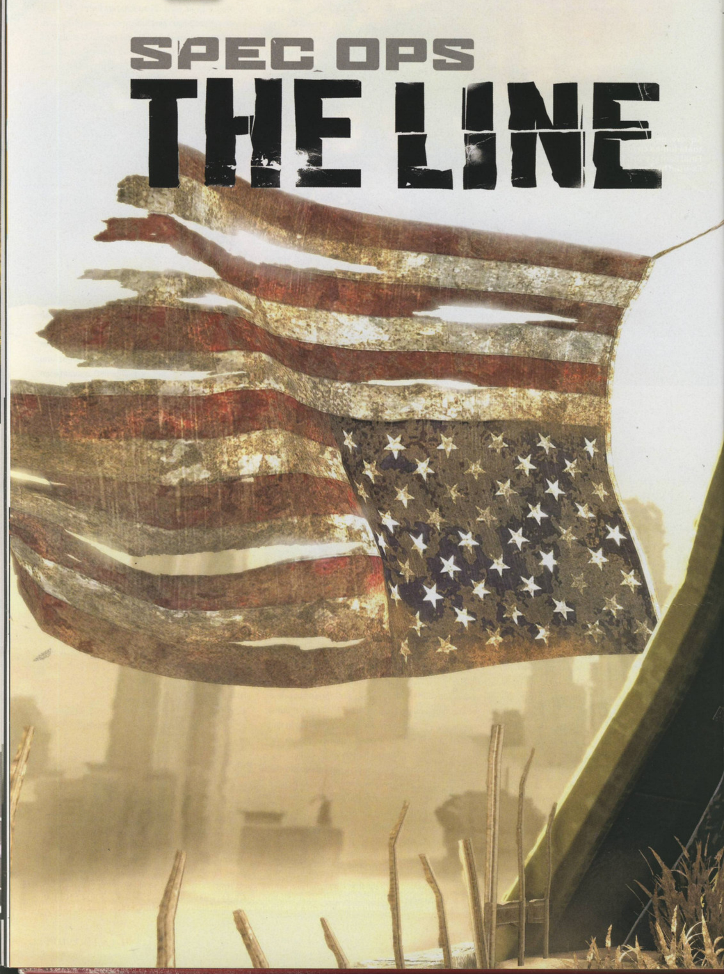
Dar să revenim. Pentru moment, producătorii au dorit să sublinieze doar câteva îmbunătăţiri aduse noii generaţii, suficiente însă pentru a-mi aprinde beculeţele: „O, viitor luminos!" UE4 va avea („în sfârşit!", ar putea spune cunoscătorii) iluminare globală dinamică în timp real. Nu mare lucru, mi-am spus iniţial, dar încă nu auzisem explicaţiile lor. Această funcţie va fi înglobată organic, iar calculele necesare pentru a proiecta aceste efecte vor fi mult mai puţine. Imaginaţi-vă abur, fum şi praf care vor putea obtura corect vizibilitatea, ba chiar vor schimba şi luminozitatea. Lumini care vor umple încăperile automat când vom deschide obloanele (sau invers) sau când vom dărâma un perete. Suprafeţe care vor prelua din culoarea altor obiecte când lumina va cădea pe ele. Sau sute de particule luminoase care pot „aprinde" independent şi dinamic o zonă din joc. Cum ar fi scânteile unui foc.

Pentru a ne întări convingerea că toate acestea sunt deja posibile, au precizat că sistemul pe care UE4 rula în timpul prezentării are doar o singură placă video GTX 680. După care, prezentatorul a apăsat escape şi falca tuturor din sală a picat la pământ. Prezentatorul era de la bun început în editor, şi nu într-un demo care-i permitea să mişte camera oriunde şi să interacţioneze cu obiectele. Când a început să mute şi să redimensioneze toate ferestrele de acolo, ba chiar şi pe cea în care demo-ul încă rula, deja aveam ochii cât cepele. Apoi a început să se joace, a modificat proprietăţile unei coloane, luminozitate, culoare, plasament, efecte şi aşa mai departe şi a precizat că, în mod normal (probabil voia să spună: în scenele mai puţin intense), acum toate modificările aduse jocului vor putea fi testate în timp real. Astfel, dacă un producător va modifica, de exemplu, cât poate sări un personaj, va putea face modificarea în 5 secunde, apoi instantaneu va putea testa ce se întâmplă. Comparativ cu de la 15 la zeci de minute cât le lua în UE3 (şi, probabil, în majoritatea celorlalte motoare existente). Minute în care calculatorul compila şi punea în scenă.

Această simplă îmbunătăţire va avea un efect nemăsurat pe viitor, mai ales în cadrul echipelor mici de producători în care rolurile programatorilor, testerilor şi designerilor se pot interschimba cu uşurinţă. Vom avea jocuri mai bune, la nivel de gameplay şi interacţiune (pleonasm?), iar asta nu poate decât să ne bucure. Ba mai mult. Epic a ţinut să simplifice procesul de creaţie şi a introdus de această dată mult mai multe pârghii şi unelte care vor putea fi folosite de cei care nu prea ştiu programare. Ceea ce va duce, sper, la puneri în scenă ale unor imaginaţii bolnave. Pentru că, de ce să nu recunoaştem, nu toţi programatorii sunt artişti sau mentalişti, astfel încât să poată să reproducă ce şi-a imaginat x, y sau chiar ei. Vremuri bune ne aşteaptă.

■ ncv

SPEC OPS THE LINE

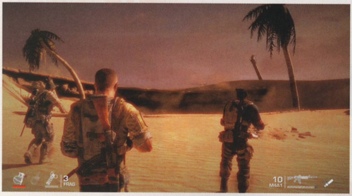




„War educates the senses, calls into action the will, perfects the physical constitution, brings men into such swift and close collision in critical moments that man measures man."

Emerson

Cuvintele lui Ralph. W. Emerson s-au găsit sub diferite forme și în limba română, însă cred că varianta originală este singura potrivită în acest context. Există situații și momente unice în viața oricărui om, imposibil de reprodus sau parafrazat, pentru că, de multe ori, așa cum spunea și Emerson, singura noastră măsură suntem noi înșine. Din această cauză, am ales să păstrez autenticitatea valorilor sale intactă. Pentru Spec Ops: The Line, cuvintele poetului și eseistului american sunt chintesențiale. Am parcurs jocul de două ori pentru a fi în stare să scriu acest review și mărturisesc că m-am simțit tulburat de unele scene, chiar dacă nu le vedeam pentru prima oară. Acest lucru le dovedește unicitatea, puterea și „greutatea" mesajului transmis, imortalizându-le pe retina jucătorului implicat în poveste. Nu sunt un împătimit al shooter-elor moderne, însă îmi voi păstra obiectivitatea din respect pentru povestea de război din acest joc (war story sună mult mai bine, nu?!). În Spec Ops: The Line – succesorul spiritual al unei serii cu tradiție, începute de Zombie Studios prin '98 – camaraderia, onoarea, datoria, trădarea și morala nu sunt doar cuvinte, ci stări de fapt. Aici războiul nu e „cool", cum am fost obișnuiți de Call of Duty sau Battlefield, ci brutal, șocant și nemilos. Dacă Emerson percepea conflictul ca fiind eroic, răcanul ascultă mai degrabă de legile lui Murphy, pentru că, atunci când ceva poate merge prost, o să meargă, lucru nu tocmai îmbucurător într-o situație ce îți pune viața în pericol la fiecare pas. Jocul celor de la 2K Games si Yager Development speculează întocmai aceste trăiri, zdrobind sub bocancii plini de nisip tipologia soldatului american cu abilități de supererou. În Spec Ops, războiul ucide și nu lasă loc de compasiune. My kind of game.





Semper Fi


Cred că încearcă să-mi spună ceva.


A auzit cineva de Convenția de la Geneva?

Dubai, un oraș ridicat peste noapte din praf și aur negru, pentru care cerul nu a fost niciodată o limită. Mărturia acestui lucru este turnul Burj Khalifa, cu cei 830 de metri ai săi. Condițiile geografice dificile au forțat orașul să se dezvolte pe verticală, ducând astfel la înălțarea unor zgârie-nori uimitori. E suficientă o promenadă pe bulevardul Sheikh Zayed pentru a înțelege măreția acestui oraș, comparabil cu o oază de civilizație în pustietatea deșertului aspru. Faceți acum un exercițiu de imaginație și gândiți-vă ce reacție în lanț s-ar declanșa dacă un dezastru natural de proporții ar lovi în inima acestui oraș. Orice așezare umană de asemenea talie depinde de câteva sisteme extrem de complexe pentru a funcționa corespunzător. Mă refer aici la energia electrică, distribuția de alimente, sistemele de canalizare și, mai ales, apa potabilă. Pentru Dubai, apa este esențială. Fără aceasta, orașul nu poate rezista mai mult de câteva zile, luând în considerare locația deșertică. Ei bine, să continuăm călătoria prin imaginar și să presupunem că o furtună de nisip mai puternică decât orice ați mai văzut vreodată – mai intensă chiar și decât cea prin care aleargă Tom Cruise în ultimul film din seria „Mission Impossible" – lovește Dubaiul fără să dea semne că s-ar opri. Un fenomen meteorologic bizar, cauzat, să zicem, de încălzirea globală sau schimbarea unui curent oceanic. Oricum, nu cauza furtunii este importantă, mai ales că nici jocul nu se obosește să ne explice motivul, ci efectul acesteia. „Fucked Up Beyond Repair" este singura descriere potrivită unui asemenea dezastru. În câteva zile, haosul total înghite populația, evacuarea acesteia fiind esențială. Furtuna înconjoară orașul într-un front permanent și persistă să sableze tot ce-i iese în cale, blocând orice formă de comunicare cu restul lumii, așa că americanii, cavalerii strălucitori ai democrației, candorii și filantropismului, trimit Regimentul 33 Infanterie (aka The Damned) să rezolve problema. Dar, cum americanii sunt faimoși pentru succesele lor în astfel de operațiuni, lucrurile iau o întorsătură dubioasă atunci când trupele trimise acolo să salveze civilii primesc ordin să-i abandoneze. Regimentul 33, aflat sub comanda unui colonel cunoscut ca fiind... instabil, refuză să respecte ordinul și devine captiv în ochiul furtunii, intrând în radio silence. Comandamentul îi numește dezertori și întrerupe orice altă tentativă de evacuare, însă un mesaj radio trimis de John Konrad, colonelul cu pricina, reușește să penetreze frontul furtunii, indicând o posibilă încercare de părăsire a orașului Dubai de către o caravană. Aici apari tu în peisaj, căpitanul Martin Walker, membru al trupelor de elită Delta Force, alături de încă doi camarazi, Lugo și Adams, scopul misiunii echipei tale fiind raportarea situației generale. Așa se prezintă premisa storyline-ului din Spec Ops, o rețetă garantată pentru un clusterfuck pe cinste. Pentru cine are înclinații către astfel de subiecte, se observă rapid o paralelă cu „Apocalypse Now" sau nuvela lui Joseph Conrad, „Heart of Darkness" (până și numele colonelului Konrad e un indiciu). Spre deosebire de „Call of Battlefield, „Spec Ops nu intenționează să facă din jucător un băiețel ahtiat după arme și joaca de-a soldatul. Nu veți auzi niciodată un veteran de război spunând că bombardamentul inamicului a fost „beton" sau că un camarad mutilat de explozia unei grenade a fost „l33t". Într-un conflict militar real, nu există respawn, iar Spec Ops pare că știe acest lucru și vrea cu orice preț să creeze tensiune și suspans. Încă de la primul schimb de focuri, lucrurile nu arată prea bine în



Efectele ploii cu fosfor alb



Dubai, violența escaladând într-un ritm alert, semn că operațiunea de recunoaștere o să fie ceva mai complicată. De fapt, am sesizat această atitudine „no glory" pe întreg parcursul jocului. Situația nu evoluează niciodată spre o rezolvare, dimpotrivă, fiecare pas înainte te duce direct în inima purgatoriului. Credeți-mă, Dubaiul răvășit de revolte, legea marțială și dezastre naturale nu-i un loc fain pentru picnic. La fiecare colț întâlnești scena unei execuții, cadavre putrezite sau câte un graffiti anarhist – e un loc în care ești forțat să te bazezi mai mult pe instinct decât pe rațiune, unde trebuie să te debarasezi de empatie și să te scufunzi în violență, fiindcă altfel mori. Oare la câte execuții în masă a asistat Emerson? Mă gândesc că nu prea multe.

Instant Section Eight

Dacă vrei să înțelegi exact ce se întâmplă în mintea unui soldat pus față în față cu mizeria războiului, Emerson nu-i o sursă tocmai bună. „Full Metal Jacket" s-ar putea să fie o alegere mai potrivită. Kubrick a făcut o treabă grozavă în încercarea sa de a surprinde dualitatea omului aflat într-o situație disperată, dualitate pe care Spec Ops va încerca să o „gâdile" cu fiecare glonț tras. Momentele cele mai intense ale jocului par a fi scoase direct din toate poveștile de război menționate până acum și potrivite cu migală în contextul jocului.

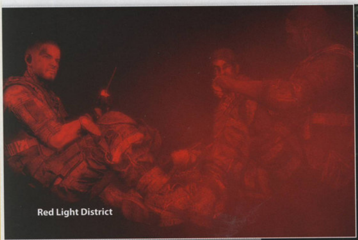
Faptul că producătorii s-au inspirat din opere atât de valoroase, fără să forțeze nota, duce la o situație inedită. Avem în față un 3rd person shooter cu un story sumbru și întunecat, radical diferit de cretinismele servite de către știți voi cine, fără să pară tras de păr, în ciuda premisei puțin probabile. Spec Ops nu se obosește cu detalii inutile și biliarde de intrigi secundare, fiindcă în acest joc este explorat disconfortul cauzat de imposibilitatea evitării unor alegeri neplăcute. În psihologie, fenomenul este cunoscut ca disonanță cognitivă (cognitive dissonance). Cine a jucat The Witcher știe la ce mă refer. Sunt momentele în care trebuia să decizi cursul unei acțiuni, rezultatul fiind, indiferent de alegere, ceva nasol. Ei bine, în Dubai orice decizie are o consecință cel puțin tâmpită, în sensul ăla interesant, ce te face să-ți smulgi părul din cap, în timp ce îți dorești cu orice preț să mergi mai departe. Urmează un SPOILER, prin intermediul căruia vreau să demonstrez la ce mă refer. Într-un anumit moment al jocului, sub amenințarea armelor inamicului, vei primi ordinul să execuți doi indivizi atârnați de un pod, ambii acuzați de încălcarea legii




Față în față cu consecințele



marțiale și condamnați la moarte. În mod normal, ești tentat să alegi răul cel mai mic și să bagi un glonț în individul responsabil de fapta cea mai gravă. Numai că tu, băiat deștept și ager ca un șoim, întorci armele și micționezi pe ierarhia militară. „Break the chain of command", așa numește Spec Ops refuzul tău de a participa la o crimă de război. Cei doi captivi mor oricum în schimbul de focuri cauzat de sfidarea ta, dar tu ești convins – cu condiția să nu fii un sociopat – că ai luat decizia corectă. END OF SPOILER. Contrastul dintre acțiunile tale bine



Red Light District



No comment



Sigur nu trăgea un pui de somn.

intenționate și rezultatul acestora îți toacă mărunt nervii până când începi să te simți frustrat. Când ai o armă virtuală în mână și zeci de oponenți așezați între tine și obiectiv, frustrarea se reflectă în brutalitate. Dacă un inamic a căzut la pământ, dar se află în viață, ai posibilitatea să îl execuți punându-i țeava armei între ochi sau lovindu-l în cap cu patul puștii. Vei apela des la execuții, mai ales că ești recompensat cu un plus de muniție. În timp, astfel de acțiuni devin un reflex pavlovian, ceea ce arată că uneori te poți lăsa benevol dresat de violență. Jocul e înzestrat cu un sistem de cover similar cu ce se găsește prin orice alt shooter 3rd person, întreg layout-ul nivelurilor fiind conceput pentru a facilita folosirea acestuia, însă îți poți coordona cei doi parteneri pentru a elimina ținte specifice, în timp ce încerci să flanchezi un grup de inamici sau să îți schimbi locația – cam asta e toată tactica din „tactical shooter". Din când în când, momentele clasice de cover sunt întrerupte de câte o furtună de nisip, în care tragi orbește și pierzi legătura radio cu restul grupului. Alteori, câte un maniac sinucigaș va șarja spre tine fluturând un Bowie knife, de departe cel mai periculos oponent din joc. În rest, Spec Ops se desfășoară ca orice alt tactical cover shooter: tragi, te ascunzi, încarci arma, arunci câte o grenadă, avansezi. Mecanica jocului nu este dintre cele mai diversificate sau spectaculoase. Cu excepția unor zone scriptate, unde poți sparge un perete de sticlă pentru a produce o avalanșă de nisip, nimic altceva nu transpiră un gameplay ieșit din comun. Sunt mulți cei care s-au legat de această trăsătură a jocului, catalogându-l rapid ca fiind plictisitor sau neinspirat. Totuși, graba strică treaba. Personal, consider că atenția trebuia să cadă asupra poveștii și relațiilor dintre personaje. Acolo, zic eu, stă ascuns adevăratul potențial al jocului.



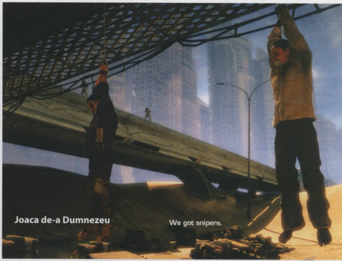
The very epic Radioman

Is that you, Martin Walker? Is this me?

Dubaiul din Spec Ops este un monument închinat ordinii militare degenerate în anarhie. Legea marțială instaurată de colonelul John Konrad, coagulantul poveștii, s-a transformat rapid în definiția termenului „FUBAR", lucru ușor de observat dacă privești situația în ansamblu. Câțiva civili s-au opus controlului militar, destabilizând și mai mult starea oricum suficient de precară, absolut orice încercare de rezolvare a unei situații degenerând într-un eșec incomensurabil,100% FUBAR approved! Așa găsești tu, căpitanul Martin Walker, orașul – abrutizat și mutilat. Între personajul tău și Konrad există o legătură mai veche, cel din urmă salvându-i viața lui Walker într-o operațiune din Kabul. Așadar, între cei doi se face simțită o conexiune, cu implicații majore în firul evenimentelor desfășurate în Dubai. În ciuda mostrelor de brutalitate demonstrate de Regimentul 33, Walker refuză cu orice preț să suspecteze participarea unui om de onoare la crime de război. Inițial, această îndoială o să împingă de la spate operațiunea de recunoaștere, cu toate că singurul personaj obtuz din grupul tău este chiar Walker, lucru demonstrat de mai multe ori pe parcursul jocului, inclusiv de final. Ca să fiu sincer până la capăt, imposibilitatea acestuia de a constata evidentul îți scoate peri albi, în special atunci când Lugo și Adams își sar la gât, ca niște cocoși dopați cu testosteron, din cauza ordinelor contradictorii ale căpitanului. Spuneam mai devreme că povestea jocului este sumbră și întunecată. Puteți să adăugați la această descriere și „ULTRA-violentă", cu „ultra" scris obligatoriu în majuscule. Două situații din joc m-au lăsat cu gura căscată, o sprânceană ridicată și mâna încleștată pe mouse. Prima are loc undeva spre începutul misiunilor single player. Câțiva soldați interoghează un prizonier, folosind o metodă despre care pot să jur pe bijuteriile familiei că este strict interzisă în urma Convenției de la Geneva. Mai exact, o femeie este imobilizată cu un bocanc pe cap, apoi un alt soldat descarcă un încărcător întreg la câțiva centimetri de fața acesteia. Sună brutal și... greșit... doar când scriu despre acest moment. Să asiști la o astfel de scenă, chiar și într-un joc, e cu totul altceva. Imagini similare ca intensitate sunt comune în Spec Ops. E clar pentru toată lumea că jocul nu se adresează sub nicio formă minori-



Adams vs. Lugo



Joaca de-a Dumnezeu

lor sau celor slabi de înger, nu?! Urmează acum cel mai grotesc moment din joc. Nu vreau să vă spoileresc plăcerea parcurgerii campaniei – 6 ore nu sunt tocmai multe, din păcate, pentru un joc cu un asemenea potențial –, așa că trec direct la subiect: fosforul alb (în jargonul militar american „Willie Pete") este una din cele mai demente și crude arme aflate în uz, datorită proprietăților incendiare. O mortieră încărcată cu proiectile pe bază de fosfor alb o să carbonizeze, în câteva clipe, orice are ghinionul să îi stea în cale. Willie Pete trece prin haine și carne ca drujba prin unt. Nu e o priveliște plăcută, nici măcar pentru cei căliți în focul războiului. Din această cauză, unii s-ar putea întreba dacă un nivel atât de ridicat al violenței își găsește rostul într-un joc. În Spec Ops, cu certitudine răspunsul este da. Cei de la Yager Development au urmărit portretizarea conflictelor interumane ca fiind brutale și lipsite de glorie, reușind cu brio. Adio killstreak! La revedere perk! Bine ai venit în iad! În niciun alt joc, din întreaga mea experiență de gamer, nu mi-a fost atât de silă să apăs pe trăgaci, știind că altă soluție nu există. Războiul are acest dar de a genera situații care nu au altă rezolvare în afară de cea violentă – în cuvintele căpitanului Walker, „there's no other way!"

Good morning, Dubai!

Am o problemă, ce ține mai mult de propria mea dualitate. Tind să fiu mereu fascinat, aproape bolnăvicios, de personajele negative, de antagoniști. Spec Ops mi-a oferit un deliciu, în persoana lui Radioman. Acest individ, un fost corespondent de război loial colonelului Konrad, rămas blocat în Dubai, folosește un sistem improvizat de emisie radio pentru a comunica cu trupele Regimentului 33. Unele dintre cele mai faine replici ale jocului vin din gura acestui DJ țicnit. E ironic și agasant, însă are gusturi bune în materie de muzică. La fiecare încleștare serioasă între echipa Delta Force și inamici, boxele durduie un rock fantastic, printre care se regăsesc melodii de la Deep Purple, Alice in Chains, Martha



Ceva nu-i bine adăpostit...







50 de metri garduri


Kaboom, baby!

and the Vandellas, The Black Angels, Inner Circle, Nine Inch Nails si alte nume sonore. Din punctul meu de vedere, cireașa de pe tort o reprezintă muzica meniului principal: „Star Spangled Banner", în interpretarea răgușită și distorsionată a lui Jimi Hendrix. Spec Ops se bucură de o implementare foarte originală a sound-track-ului în cadrul jocului, aducând o briză proaspătă peste schimburile de foc interminabile. Pe la jumătatea jocului, Radioman era deja o prezență normală în desfășurarea acțiunii, fără de care luptele nu mai aveau aceeași intensitate. Am detestat și îndrăgit acest personaj, bulversat de psihoza și umorul său. Despre Konrad nu pot să spun același lucru. Legătura dintre el și Walker se transformă rapid într-un conflict personal, însă prezența lui se face simțită destul de rar, în comparație cu Radioman. Sigur că Dubaiul răvășit de furtunile de nisip și revolte nu era complet fără intervenția unor agenți CIA. La început, motivația agenților este neclară, urmând ca mai apoi să devină evidentă. Eșecul lui Konrad trebuia mușamalizat cumva, și cine se pricepe mai bine la mușamalizări decât CIA? Mai mult decât atât, motivul pentru care oamenii lui Konrad te consideră un inamic pleacă de la concepția acestora că tu te afli acolo în sprijinul Agenției. Suficient de fucked up până acum? V-am spus, încă de la începutul articolului, că nimic nu merge conform planului în Spec Ops. Dincolo de acest monument închinat eșecului uman, făcând referire aici la povestea jocului, îmi vine în cap una dintre replicile DJ-ului: „Woah woah! Let's keep it clean! This is, after all, a family program!". SO:TL este o incursiune în mintea tulburată a unui soldat răvășit de situația în care se află. De multe ori, această incursiune trece de granițele normalului și devine metafizică. Sunt multe aspecte neclare ale conflictului interior, dar și exterior, prin care căpitanul Walker – sau mai bine zis tu, jucătorul – trebuie să treacă. Internetul e plin de opinii legate de multiplele fina-



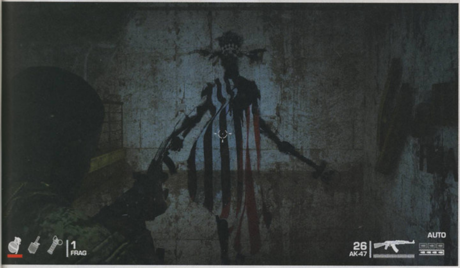
Să-i facem să danseze!

luri posibile ale jocului, unele mergând până la teoria conform căreia Dubai este un limbo personal. Singurii aliați fideli până la capăt sunt Lugo și Adams. Cei doi evoluează (sau mai bine zis involuează) alături de firul poveștii, trecând printr-o sumedenie de conflicte morale proprii, pierzându-și, puțin câte puțin, umanitatea. Am apreciat efortul depus de scenariștii jocului pentru a creiona personaje „tridimensionale", ale căror trăiri să nu fie evidente din prima clipă. E mult mai interesant să le descoperi felul de a fi și intențiile pas cu pas. Menționam la începutul acestui review că am parcurs jocul de două ori, înțelegând altceva de fiecare dată, lucru recomandat oricui decide să-i dea o șansă acestui shooter tulburător, deoarece miezul dulce al jocului nu se află în sistemul cover & shoot, ci în povestea întunecată, comparabilă cu cea din filmele de război ajunse la statut de cult classics.

Lock and load!

În spatele poveștii din Spec Ops se află, până la urmă, un joc, iar un review nu-i complet fără câteva detalii legate de elementele tehnice ale jocului în cauză. SO:TL este construit pe baza motorului grafic Unreal Engine 3, cunoscut pentru versatilitate și stabilitate, caracteristici ce explică prezența acestuia în jdemii de alte titluri. Din punct de vedere grafic, Spec Ops nu oferă ceva ieșit din comun, însă aspectul Dubaiului afectat de calamități și lupte, privit de la înălțimea unui zgârie-nori, este pur și simplu impresionant. Un defect de neiertat al jocului (are și așa ceva) este controlul, preluat în versiunea PC direct de pe console. De foarte multe ori am încasat un glonț între ochi fiindcă sistemul de cover nu a funcționat corespunzător, în special atunci când alergam de la o ascunzătoare la alta. Probleme tipice jocurilor din ziua de astăzi, însă foarte enervante atunci când devin repetitive. Voice acting-ul este realizat ca la carte, cu profesionalism, schimburile de replici dintre Adams și Lugo fiind foarte bine scrise și interpretate. În general, partea de sunet a jocului – de importanță capitală pentru mine – nu este afectată de probleme. Armele și exploziile sună așa cum trebuie, deși nu le-aș cataloga drept fenomenale. Sunt mai degrabă „cinstite", în lipsa unui alt termen mai potrivit. Din nefericire, AI-ul nu a demonstrat că știe mereu ce face, inamicii fiind foarte ușor de flancat și eliminat, de multe ori comportându-se chiar stupid. Să vă dau un exemplu: dacă atacurile oponenților sunt copleșitoare și rămâi blocat într-un punct, unul dintre camarazii tăi poate arunca un flashbang, în speranța câștigării unei ferestre de timp în care tu să-ți schimbi locația. De foarte multe ori, nici nu-i nevoie să fugi din cover în cover, pentru că hoardele de inamici uită pur și simplu unde te afli, ca și cum flash-ul le-a șters memoria. Nici măcar sniper-ii nu verifică de două ori poziția țintei, din această cauză fiind cei mai patetici oponenți din joc. Totuși, jocul are momentele sale extrem de intense, nu puține la număr, cum este cel în care ești vânat de un heavy trooper într-o cameră cu lumină stroboscopică sau când te prăbușești, înarmat doar cu pistolul, drept în „cuibul" inamicului. Partea de multiplayer a fost dezvoltată de un studio diferit, Darkside Games, oferind suficientă substanță și calitate, însă serverele sunt foarte slab populate. Singurul mod cu ceva succes este cel de team deathmatch, unde mai găsești câte doi, trei parteneri de joacă. Spec Ops oferă deja tradiționala funcție de customizare în raport cu nivelul jucătorului, alături de perks-uri menite să augmenteze diferite abilități, într-un mod similar cu cele din Call of Duty. Cu cât acumulezi mai multă experiență, cu atât ai acces la abilități tot mai puternice – pe scurt, rețeta modernă de multiplayer, întâlnită în 90% din jocuri.





The Horror. . . The Horror. . .

Spec Ops este greu de înțeles dacă nu primește suficientă atenție. Odată ce îți deschizi orizontul și citești printre rânduri, jocul devine suficient de complex încât să te țină mereu fixat pe detaliile din spatele poveștii. Îmi dau seama acum că introducerea acestui review poate ține cu ușurință locul unei concluzii. Demența conflictului portretizat de joc îmi era încă proaspătă în memorie când am început să scriu, nu că acum lucrurile ar sta altfel. Spec Ops are darul de a se lipi de tine, grație unui story captivant, comparabil din foarte multe puncte de vedere cu o călătorie în purgatoriu, unde singura mântuire posibilă este un botez în foc și moarte. Indiferent de crezul lui Emerson, adevărata față a războiului e schimonosită de oroare. În acest joc nu există propagandă gratuită, momente de americanism epic sau elogii aduse democrației. Ucizi până când nu mai distingi realitatea de nebunie, până când ești cuprins de paranoia, fiindcă altfel, tu ești cel ucis. Asta au vrut cei de la Yager Development și 2K Games să ne transmită, într-o formă originală și interesantă. O schimbare binevenită acum, când majoritatea jocurilor au uitat să spună cu măiestrie o poveste.

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- Povestea, povestea, povestea
- Atmosfera sumbră
- Personajele „tridimensionale"

–
- Sistemul de cover
- Oponenți cam „incapabili"

PE SCURT:
Diferit de orice alt shooter militar, Spec Ops joacă, mulțumită poveștii, într-o ligă numai a lui. E aproape de un 9, dar nu chiar acolo. Un gameplay ceva mai complex era binevenit.

8.8

Gen Third-person tactical shooter **Producător** Yager Development/Darkside Games Studios **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** GamersGate.com
Online specopstheline.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** GeForce 8600GT

ALTERNATIVA APOCALYPSE NOW
Un film, nu un joc, însă ceva mai potrivit nu mi-a venit în minte. O capodoperă a genului, Apocalypse Now este recomandat oricui vrea să înțeleagă mai multe despre realitatea crudă a războiului.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

LEGO Batman 2: DC Spuer Heroes este al treisprezecelea joc din seria LEGO: FCÎCPIBR (Film Cu Încasări Cât PIB-ul României) și Traveller's Tales nu dă semne de oboseală. Ba, mai mult, ni se pregătesc cel puțin două jocuri LEGO. Lord of the Rings ne va lovi cândva, în viitorul apropiat, iar finalul lui LEGO Batman 2 ne dă de înțeles că se va întâmpla ceva și pe frontul super-eroilor de plastic. În mod normal, anunțul mi-ar fi smuls maximum un căscat plictisit, eventual vreo două miștouri ieftine la adresa șeptelului de francize mulse până la refuz în ultimii zece ani, însă LEGO Batman 2 mi-a dovedit încă o dată că oamenii Traveller's Tales au cele mai fine mâini din Industrie. Rareori mi-a fost dat să văd o franciză mulsă cu atâta blândețe, eleganță și responsabilitate. La cât mai multe jocuri LEGO, fârtați! În caz că nu v-ați prins, tocmai v-am scutit de lectură și v-am informat, mai pe ocolite, în stilul meu, că treisprezece nu este un număr cu ghinion pentru Traveller's Tales și pentru fanii jucăriilor virtuale de plastic. LEGO Batman 2 nu își face înaintașii de râs și poate sta cu fruntea sus alături de titlurile așa-zis „serioase" pentru oameni mari și la fel de serioși.

Chemarea plasticului

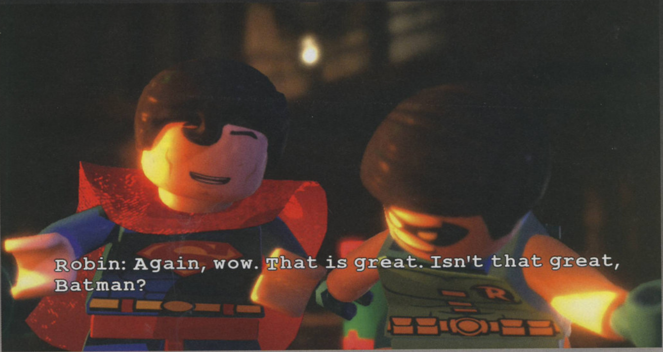
Închipuiți-vă uimirea mea când am pornit LEGO Batman 2 și am auzit voci. Nu erau vocile obișnuite pe care le aud doar eu, care-mi șoptesc la examene, îmi spun bancuri în cele mai nepotrivite momente și mă îndeamnă la tot felul de ghidușii științifice. Nu, teteo, nici pe departe. Erau voci reale, voci next-gen, voci cumpărate cu valută forte pentru a duce franciza în secolul, mileniul următor. M-am speriat la fel de tare ca acum cincisprezece ani, când un cavaler LEGO mi-a atras atenția pe un ton foarte politicos că s-au strecurat două mici greșeli în reconstituirea asediului Cetății Neamțului: Sobieski nu pilota un elicopter, iar cetățuia nu era apărată de pirați pe motociclete. Mi-am păstrat sângele rece și imediat ce mi s-a stabilizat pulsul, i-am explicat la fel de politicos ce e aia licență poetică, i-am luat șalupa și l-am trimis la asalt pe jos. Și astfel, singurul omuleț LEGO vorbitor a sfârșit în stomacul unui crocodil ce-și făcea veacul în șanțul corect din punct de vedere politic și istoric din jurul Cetății Neamțului. De atunci sunt ușor alergic la jucăriile vorbitoare. Iar în LEGO Batman 2, în premieră pe serie, jucăriile vorbesc de nu se poate. Dar primele filmulețe mi-au risipit orice temere. Voice acting-ul este fără cusur, ceea ce mă face să cred că jumătate din buget a fost înghițit de gurile actoricești cu poze pe IMDB. Money well spent, vorba englezului. Bineînțeles, s-au împuținat scenele de comedie bufă, însă replicile naive livrate cu mare efect de individul care-l intepretează pe nevinovatul Robin, schimburile de „polițeturi" dintre un Batman morocănos (cu un vagon de kryptonită pus la păstrare în caz că Superman va călca strâmb) și un Superman enervant de omnipotent și săritor, buletinele de știri prezentate de televiziunea Gotham-ului (cetățenii s-au declarat nemulțumiți de prezența unui robot zburător gigantic în mijlocul urbei, genial!) și, în general, cam toate dialogurile din joc compensează cu vârf și îndesat și adaugă o











nouă dimensiune umorului specific seriei. Având în vedere câte lucruri puteau merge prost (actori nepotriviți, dialoguri neinspirate etc.), cei de la Traveller's Tales și-au asumat un mare risc deviind de la formula clasică, însă au scos-o la capăt cu mare eleganță. Singura problemă ar fi că ipotetica mea progenitură nevorbitoare de limbă engleză și-ar îndrepta atenția asupra mea de câte ori deschide Robin gura. Ce zice, tată, ce zice? Sesizați paradoxul? Îi cumperi un joc ca să tacă din gură și ajungi să-l înveți să vorbească în mai multe limbi...

Lex & Joker

Acum că v-am spus ce se întâmplă când jucăriile prind grai, ar fi timpul să studiem și restul ofertei. În mare, gameplay-ul a rămas la fel. Încercând să dejoci planurile sinistre ale duo-ului Jocker - Lex Luthor, demontezi un nivel bucată cu bucată, aduni bănuți (studs) ca un Hagi Tudose tras în țiplă, rezolvi clasicele puzzle-uri simpluțe, depășești o seamă de obstacole folosindu-te de puterile oferite de costumele/puterile speciale și scotocești fiecare firidă în căutarea prețioaselor kit-uri, care, odată completate, îți vor furniza diverse mașinării pe care le poți plimba pe străzile Gotham-ului. Pentru diversitate, există și câteva niveluri, care „se joacă" precum un rail shooter. N-ai prea multă libertate de mișcare, însă sunt foarte bine „regizate" și deosebit de spectaculoase. În mod normal, nu prea înghit genul acesta de gameplay, dar aici aceste secvențe sunt foarte bine dozate și reprezintă mai puțin de 10, maximum 15% din joc. De asemenea, LEGO Batman 2 este raiul colecționarilor, dar despre asta puțin mai târziu.



Acum poate vă întrebați ce caută Lex Luthor și Superman într-un joc cu Batman. Dacă nu sunteți un fan (nu neapărat înrăit) al benzilor desenate, probabil n-aveți de unde ști despre miile de crosover-uri, zecile de lumi paralele, fiecare cu Superman-ul ei, despre cotizația lui Batman la Organizația Intercosmică A Oamenilor în Colanți și așa mai departe. Dacă sunteți amatori de comics-uri DC, vă veți bucura să aflați că LEGO Batman 2 are în jur de cincizeci de personaje jucabile, printre care













se află întreaga Ligă a Justiției și o colecție impresionantă de răufăcători din universul DC. Bineînțeles, nu ajungeți să-i controlați pe toți în storyline, dar, în clasicul stil al jocurilor LEGO de până acum, puteți relua nivelurile cu oricare dintre ei pentru a descoperi tot felul de secrete și a colecționa kit-urile inaccesibile eroilor pe care firul narativ ți-i vâră pe gât. Colecționarii știu de ce. Ca o paranteză, Superman e cireașa de pe tort. Zboară, îl enervează pe preaseriosul Batman, îi țâșnesc lasere din ochi și viscol din gură (câteva obstacole pot fi depășite cu ajutorul răsuflării înghețate a lui Superman) și e invincibil. Nu degeaba i se spune Omul de Oțel. Invincibilitatea lui Superman ar putea fi o problemă, dar până acum ar fi trebuit să vă obișnuiți cu neseriozitatea cu care este tratată moartea în universul virtual LEGO. Având în vedere că penalizarea pentru moartea prematură a personajelor este doar o mână de „bănuți" (pe care oricum îi poți recupera dacă ești rapid), nemuritorul Superman nu dezechilibrează jocul cum ar fi făcut-o, de exemplu, iddqd-ul în Doom. Singura mea plângere la adresa omului zburător ar fi controlul ușor suspect (de fapt, suspect de-a dreptul) al zborului. Problema m-a afectat doar în hub (terenul de joacă dintre misiuni, mai multe despre el veți afla imediat), căci în misiuni, schema de control pentru „zburători" este mult mai naturală și mai la îndemână. Ciudat.

Și totuși, ce caută Lex Luthor în Gotham? Ceremonia de decernare a premiului pentru Omul Anului, o distincție care l-ar ajuta extrem de mult în cursa prezidențială (cine îl cunoaște pe Lex, e la curent cu obsesia chelului malefic pentru președinția Statelor Unite). Din nefericire, premiul îi este suflat de sub nas de către miliardarul Bruce Wayne, playboy, cetățean de vază al Gotham-ului și justițiar nocturn în timpul liber. Odată cu premiul, îi dispare și ceasul, suflat și el de celălalt cetățean de vază al Gotham-ului, Joker. Așa debutează un parteneriat strategic între cel mai temut clovn al universului DC și cel mai chel fiu al Metropolisului. Nu vă spun ce se întâmplă mai departe, vă las vouă plăcerea să descoperiți planul malefic al super-grupului de răufăcători. Și vă asigur că va fi o adevărată plăcere, căci povestea este plină de surprize, întorsături de situație și Superman. LEGO Batman 2 are, de departe, cel mai bun storyline dintre toate cele treisprezece jocuri ieșite din mâinile celor de la Traveller's Tales. Serios. După cum spuneam și la început, poate sta cu fruntea sus alături de cei mari, grei, epici și viscerali vânduți pe bani grei maselor.

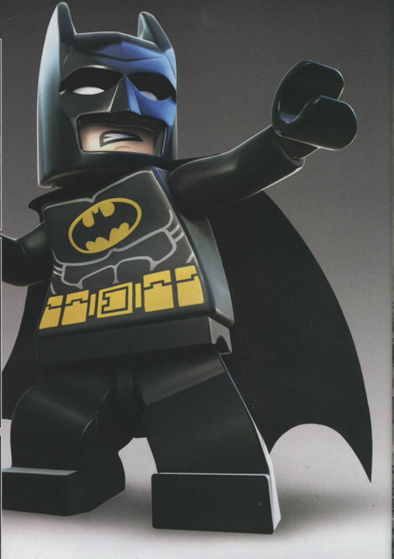
LEGO: GTTA (Grand Traveller's Tale Adventure)

Toate jocurile din seria LEGO ne-au obișnuit cu un hub central mai mult sau mai puțin „explorabil". Cu cât mai mare, cu atât mai bine. În LEGO Star Wars aveam taverna Mos Eisley, LEGO Harry Potter ne-a cazat într-un Hogwarts virtual impresionant și așa mai departe. LEGO Batman 2 ridică ștacheta și ne așterne la picioare întreg orașul Gotham. În timp ce conduceam ca un dement Batmobilul pe străzile Gotham-ului, accidentând neintenționat (doar nu vă închipuiți că Batman ar pune în pericol cetățenii nevinovați... de fapt, pe cine încerc să păcălesc... dacă nu se dau la o parte din calea Dreptății, merită ce li se întâmplă) micii contribuabili de plastic, m-am simțit pentru o clipă într-un Grand Theft Auto construit în întregime din LEGO. Gotham-ul virtual este imens, deschis în întregime explorării și încărcat până la refuz cu mici (sau mari) „secrete". Storyline-ul îți oferă o selecție măricică de omușori de plastic, însă restul personajelor pot fi cumpărate doar după ce le descoperi în oraș (spre deosebire de majoritatea jocurilor LEGO, unde „magazinul" de figurine era plasat convenabil la vedere). La fel, răufăcătorii universului DC care nu sunt implicați





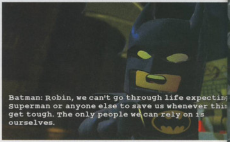




direct în storyline își fac de cap pe străzile Gotham-ului și nu pot fi achiziționați decât după ce îi descoperiți și îi învingeți în luptă dreaptă. De ce i-ați vâna pe nemernici dacă nu influențează povestea? Simplu, pentru că sunteți puțin obsesiv compulsivi, altfel n-ați juca LEGO Batman 2, iar anumite secrete din misiuni (clasicele kit-uri de construcție) nu pot fi descoperite fără ajutorul lor. Clasicele cărămizi aurii (250 la număr) sunt împrăștiate și ele prin Gotham în locuri nu foarte accesibile, iar colecționarea lor devine o aventură în sine. Bineînțeles, puteți termina jocul fără să deviați cu un milimetru de la storyline, însă veți rata mai mult de jumătate din conținut. Și e păcat să nu vă băgați nasul în cele mai ascunse cotloane ale Gotham-ului virtual. Fiindcă muriți de curiozitate. Sau ați plătit 21 de euro (atât costă pe Steam) pe joc și vreți să-l stoarceți până la ultima picătură. Deoarece am fost foarte captivat de storyline, am încercat să las la urmă explorarea. Bineînțeles că nu m-am putut abține și am mișunat prin Gotham ceva mai mult decât mi-a permis-o deadline-ul. E greu să te abții când observi un zgârie-nori la baza căruia sclipește ademenitor costumul de acrobat al lui Robin. Mai ales când Assassin's Creed te-a condiționat să escaladezi orice baracă mai înaltă decât tine. Ia să vedem cât poate plana Batman. Uuuu, o grădină zoologică, oare pot călări un leu? Hmm, oare cum ar arăta Batman la volanul unui autobuz galben? La fiecare pas te pândește câte-o diversiune, câte-un mic mister ce așteaptă să fie descoperit și colecționat. Eu am vagabondat destul de mult pe străzile Gotham-ului, mi-am băgat nasul prin toate băltoacele electrificate și mi-am luat porția de alpinism urban, dar, cu toate acestea, la finalul jocului am aflat că am descoperit abia 25% din joc. Cred că e timpul să reiau misiunile...

Am explicat cu altă ocazie (unul dintre review-urile LEGO Star Wars, cred) de ce jocurile din seria LEGO sunt exemplele aproape perfecte de entertainment virtual pentru cei mici, deci nu mai reiau discuția. Dialogurile din LEGO Batman 2 ar putea reprezenta o problemă pentru micuții neinițiați în tainele limbii engleze, dar nu mi se par o barieră de netrecut. În rest, tot ce am spus despre celelalte jocuri LEGO este valabil și pentru LEGO Batman 2. Fie că-l jucați cu kinder-ul din dotare, de unul singur sau cu amicul de 30 de ani care e în stare să aprecieze puțină distracție copilărească, vă garantez câteva ore de distracție pură. Pentru că aveți în față cel mai bun joc LEGO de până acum. Punct. Nu-l lăsați să scape nebutonat.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

\+
- explorarea, umorul, povestea
- Gotham-ul virtual
- vocile, muzica

\-
- eternele probleme de poziționare a camerei
- controlul vehiculelor și al „zburătorilor" în hub

PE SCURT:

Cel mai bun joc LEGO de până acum. Am zis!

9

Gen Action/Adventure **Producător** Traveller's Tales **Distribuitor** Warner Bros. Interactive **On-Line** videogames.lego.com **Ofertant** GamersGate.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core2Duo 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA 7600 sau echivalent

ALTERNATIVA LEGO

Oricare dintre cele treisprezece jocuri LEGO.


ASUS recomandă Windows® 7.
ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
REPUBLIC OF GAMERS
BORN TO CONQUER
G55
MAȘINA SUPREMĂ DE LUPTĂ
Cea mai mare putere : a treia generație de procesoare Intel® 3rd Generation Core™ i7
Răcire inteligentă : Ventilatioare duale / Aerisire prin spate
Majestic Sound : Built-in Subwoofer with ASUS Sonic Master Audio Technology
Realism 3D suprem : Cele mai noi plăci video NVIDIA GTX / Tehnologie Active Shutter 3D
Echipament de luptă : Tastatură monolit / Tastatură iluminată / Design ergonomic înclinat / Palm rest moale
Design militar : Inspirat din design-ul avioanelor militare
intel inside™ CORE™ i7
ROG ARSENAL PRESENTS
Intel, logo-ul Intel, Intel Inside, Intel Core și Core Inside sunt trademark-uri ale Intel Corporation in S.U.A. și în alte țări.



SID MEIER'S CIVILIZATION V GODS & KINGS

Civilizația cea nouă a împăratului

Auzind de iminenta lansare a unui expansion semnificativ pentru Civilization V, am început din vreme să rejoc acest titlu, cu gîndul de a-mi reîmprospăta memoria în ceea ce-l privește, dar și pentru a vedea dacă update-urile numeroase de care a avut parte de la lansare pînă acum au dres măcar o parte din ciorba nesărată și necondimentată a ultimului Civ, pe care eu l-am considerat cel mai neinteresant din toată seria – a failure, pe scurt.

Hm, trebuie să recunosc faptul că, după update-uri, Civilization V a devenit mult mai plăcut la joc. Cred că la asta au contribuit doi factori. Primul ar fi acela că s-a umblat la toți parametrii, echilibrîndu-se mult mai bine majoritatea aspectelor din joc, dar fără a-i reduce din dinamică, dimpotrivă. Al doilea factor este „renovarea" Minunilor Lumii, care au devenit ceea ce trebuiau să fie din start, adică elemente esențiale în joc, decisive pentru strategia ta, nu simple nume istorice de clădiri care aduc bonusuri de vagă importanță, ezoterice și aproape teoretice, deloc incitante.

Așa am ajuns la concluzia că Civilization V a mai crescut un pic, a devenit mai atractiv, a început să arate că ar putea fi material de bază pentru o evoluție a seriei. Dar tot se simțea nevoia unei îmbunătățiri, a unui adaos semnificativ, a unor elemente care să te facă să nu-ți mai instalezi Civilization IV + Beyond The Sword iarăși și iarăși – BTW, m-am distrat demențial cu jumătatea mea, în vacanța de Paști de anul ăsta, jucînd împreună Civ 4 BTS o săptămînă întreagă. În fiecare dimineață, negreșit, cînd porneam jocul, ascultam împreună, în întregime, cu religiozitate, piesa muzicală a genericului introductiv, „Baba Yetu" a lui Cristopher Tin, aia de a și luat un premiu Grammy în 2011. A true Civ anthem...

Later edit. Incredibil, la o zi după ce am scris rîndurile de mai sus s-a dat startul la Humble Music Bundle, care conține și albumul „Calling All Dawns" al lui Cristopher Tin, în care se află piesa... „Baba Yetu"! Am cumpărat instantaneu.

... de nervi și deochi

Paranteză: jucînd mult timp Civilization V în perioada asta și fiind un pic mai obosit ca de obicei în această primă jumătate de an, am observat ceva. De fapt, mai corect este să spun că m-a deranjat ceva. Civilization V este foarte complex vizual, are o grămadă de elemente de detaliu grafic atît în interfață, cît mai ales în harta strategică, aceea în care te afli mai tot timpul. Absolut fiecare trăsătură a reliefului și peisajului este făcută în detaliu tridimensional, orașele și îmbunătățirile funciare la fel. Și nu e vorba numai de modelele 3D, dar și de bogăția și varietatea de culori pe milimetrul pătrat. Adăugați la asta și unitățile militare și cele de lucrători, iar apoi puneți pe deasupra mișcarea de la un element la altul. După o vreme, am început să obosesc de ochi, apoi de cap, pentru ca la sfîrșit să amețesc de-a binelea și să mă simt pur și simplu agresat de excesiva încărcătură vizuală.

Oameni buni, am ajuns la concluzia că un joc de strategie, care se desfășoară pe o hartă, în general cam la fel sub aspect vizual, nu are nevoie de cine știe ce complicăciuni grafice, cu cît mai simplă este, cu atît mai puțin ofensivă devine pentru sistemul nervos, lucru esențial într-un titlu de gen în care ai tendința să stai multe ore în șir, concentrat.

Senzația mea este că Firaxis, producătorii seriei Civilization, s-au uitat la harta strategică 3D din seria Total War, s-au speriat de ea și au zis că, dacă nu fac la



Activarea sau dezactivarea DLC-urilor se face foarte ușor din meniul principal.



„Sunt Meka cerească, sunt Meka cea mare..."

fel, ba chiar și ceva pe deasupra, rămîn în urmă. Rahat, nu au făcut decît să supraîncarce partea vizuală a jocului, transformînd-o în ceva obositor. În plus, sub aspectul artei grafice, au reușit să dea o tentă de-a dreptul consolistică Civ-ului, care arată ca și cum ar încerca să atragă noile generații către strategie, pe calea eye candy-ului. WRONG!!! Iar vechea generație, cu sistemul nervos și ochii destul de munciți, suferă consecințele stupizeniei Firaxis.

Mind me, harta strategică tridimensională a seriei Total War nu este obositoare, probabil, în primul rînd pentru că nu este încărcată – ba chiar are o anumită armonie a formelor și culorilor, relaxantă. Spre deosebire de aceasta, harta strategică din Civilization V este un pom de Crăciun care a fost la hairstylistul de copii cel mai neinspirat din oraș.



Altarul, prima clădire ce generează credință.

De lucrul acesta am devenit și mai conștient (și revoltat) în momentul în care mi-am cumpărat, la reduceri, ediția completă de Civilization III, singura pe care o aveam pînă atunci numai din Caraibe – mă rog, primul Civ nici acum nu îl am cumpărat legal, dar să zicem că nu se pune, pentru că nu mai am nici unitate floppy... Am jucat Civ 3 cîteva zile fără oprire și zău dacă am simțit vreo jenă la ochi sau la sistemul nervos. Relaxare, frate, asta trebuie să fie un joc, nu lupta ochiului și minții cu forma și culoarea! Elementele grafice sînt simple, vederea izometrică nu face exces de tridimensionalitate, culorile nu deranjează, nimic nu pare să se îngrămădească pe nervul tău optic. Pe deasupra, foarte important, nu există o linie artistică a graficii care să se impună intruziv, totul este generic, dar fără a cădea în banal sau neinteresant.

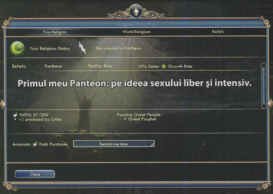


Politicile sociale din categoria Pietății au fost adaptate la noul concept al Religiei.

Ceea ce îmi doresc eu acum, în primul rînd, este un Civilization V transpus pe un motor grafic de Civ 3. De fapt, dacă nu ar fi problema clasică a primelor trei Civ-uri, aceea că A.I.-ul își construiește orașe în prostie, oriunde și peste tot, indiferent de locație, pentru că jocul este făcut în așa fel încît orice oraș este un oraș bun, nici nu aș mai avea nevoie de Civ 5, 3-ul mi-ar fi suficient pentru o experiență de Civ aproape old school. Așa, Civilization III mi se pare un titlu atractiv în special în multiplayer, experiența de single fiind deseori exasperantă din cauza A.I.-ului care fondează orașe necontenit, inclusiv în coastele tale cele mai sensibile.

Zei

De unde zei? Nici un zeu nu există în noua componentă religioasă a Civilization V, religiile sînt generice, chiar dacă poartă nume familiare. De altfel, la adoptarea unei religii poți să alegi să o redenumești pe cea istorică disponibilă folosind ce nume vrea mușchiul tău – am ezitat, totuși, să preschimb islamul în ecterboquerropfwalismul după care îmi conduc cu minuțiozitate viața, regimul alimentar și navigația pe Internet.



Primul meu Panteon: pe ideea sexului liber și intensiv.



„Și dulce e viața în rozul Bagdad."



Voi construi un templu.

Singura funcționalitate a a nou introduselor religii este aceea de a da bonusuri pe toți parametrii dinamici din joc. Acest lucru se realizează pe calea diverselor clădiri religioase (catedrale, moschei, pagode, mănăstiri ș.a.m.d.) sau a credințelor ce pot fi atașate după bunul-plac oricărei religii. Dar, înainte de a avea o religie, trebuie să-ți construiești prima clădire religioasă, Altarul, care generează puncte de credință. După Altar se poate construi Templul, care generează și mai multe puncte de credință. Acestea din urmă pot fi folosite, cînd se acumulează în număr suficient, pentru adoptarea unui Panteon, care este un fel de credință bazală, ce aduce cu sine anumite bonusuri (spre exemplu, riturile de fertilitate îmbunătățesc rata de creștere a populației în orașe). După ce adopți cel puțin un Panteon, poți folosi punctele de credință pentru a cumpăra un Profet, cu care, în sfîrșit, se poate fonda o religie. Sau poți să mai aștepți și să mai adopți Panteonuri, pînă cînd acestea sînt epuizate prin adoptarea lor de către toți jucătorii de pe hartă. Dar nici așteptarea asta nu e prea bună, pentru că numărul de religii este limitat într-un joc, parcă la 6 sau 8, iar dacă toate acestea sînt adoptate de alții înaintea ta, rămîi fără religie.



Civilopedia ne spune cum e treaba cu Templul.

Ceea ce e un handicap, deoarece fiecare religie vine cu cîte două credințe, una care aduce bonusuri la nivelul întregii civilizații și o alta care aduce bonusuri la nivel de oraș. Cîteva civilizații tradițional religioase (precum Bizanțul) au parte de o a treia credință, suplimentară. Nu are rost să vă înșir bonusurile acum, sînt atît de multe și variate că ar umple tot articolul. Important este tocmai faptul că sînt multe și variate și oferă o uimitoare modalitate de a-ți configura propria civilizație, în așa fel încît să o adaptezi necesităților tale locale, determinate de resursele disponibile între granițele proprii și de natura civilizațiilor vecine.

Îmi place felul în care religia se împrăștie pasiv (prin presiunea credinței exercitată de orașele aflate pe o rază de pînă la 10 hexe), dar și folosirea misionarilor și marilor profeți pentru diseminarea activă a religiei. Inchizitorii blochează convertirile în propriile orașe, iar profeții pot reconverti orașe pierdute de religia proprie.



Bizanț după Bizanț în Civ 5 – o nouă civilizație.

Răspîndirea religiei tale și la alte civilizații este, de asemenea, utilă, fie și numai dacă ne gîndim la unul singur dintre numeroasele bonusuri: trupele tale capătă un plus de 20% la puterea de atac cînd se află în preajma orașelor care au adoptat religia ta...

Singurul lucru care mă deranjează este, repet, faptul că religiile din Civilization V sînt generice și nu au un rol în diplomație. Pe undeva, chestia asta sună incomplet, corect politic, aproape mincinos. Dar, sub orice alt aspect, implemen-



Offtopic
(despre ecterboquerropfwalism)

Dacă vă întrebați ce este ecterboquerropfwalismul, vă voi răspunde aici extrem de pe scurt, deoarece este un offtopic absolut jenant.

Ecterboquerropfwalismul este acea religie în care Dumnezeu este ales de către membrii ei prin căutare pe Internet. Această alegere presupune trei etape. Prima: se creează o bază de date cu toate persoanele care au o prezență pe internet sub nume propriu real. A doua: se creează un algoritm care să genereze un număr aleator cuprins între 1 și numărul total al persoanelor aflate în lista de la prima etapă. A treia: se aplică algoritmul pe listă și se obține numărul de ordine al unei persoane.

Această persoană va fi considerată Dumnezeu de către ecterboquerropfwaliști, fiind tratată ca atare. Membrii religiei o vor idolatriza, i se vor închina, vor scrie scripturi ce vor mărturisi despre faptele acestei persoane, reale sau inspirate de vederi extinse ale realității. Dumnezeul ecterboquerropfwalist va avea putere de viață și de moarte asupra membrilor acestei religii, cuvintele sale sînt considerate sfinte, iar afirmațiile Lui adevăruri supreme incontestabile. Orice contradicție în relația cu acest Dumnezeu este considerată erezie și pedepsită cu moartea.

Singura problemă este că toți algoritmii pe care ecterboquerropfwaliștii au reușit să-i creeze pentru generarea unui număr aleator sînt considerați de către aceștia impuri, incapabili de a genera numere cu adevărat întîmplător. De la această dilemă a pornit dezvoltarea celei mai importante ramuri a ecterboquerropfwalismului actual, anume Matematica Predestinării, care încearcă să rezolve problema posibilității de a crea un algoritm perfect de generare aleatoare a numerelor, pornind de la ipoteza fundamentală că timpul nu este un parametru sau o variabilă în relația cauză-efect. Pînă acum, deși sînt considerați ca fiind cei mai mari matematicieni ai Lumii, ecterboquerropfwaliștii încă nu au reușit să-l găsească pe Dumnezeu.



Evident, la Constantinopole regină-i Teodora...



Austria, nouă civilizație, aduce cafenelele în joc.

tarea religiei în Civilization V mi se pare de bun augur, inspirată, oferind pîrghii noi și interesante de acțiune în evoluția unei civilizații.



Religia mea a căpătat rotunjimi ideologice.

Spy vs. Spy

Ugh! Deci, cică spionaj... Ugh! Ca să scurtez această parte extrem de dureroasă, o să vă spun direct că spionii pot fi folosiți numai la 3 (trei) lucruri în Civilization V: vizualizarea ecranului de management al orașului străin în care sînt staționați, depistarea din timp a intențiilor belicoase ale unui vecin și furtul de tehnologie. Atît. A, și pentru depistarea agenților străini infiltrați în orașul în care se află spionul propriu – deci, contraspionaj.

Numărul de spioni este foarte mic – primești un spion la debutul fiecărei noi ere, deci... Construirea minunii National Intelligence Agency mai adaugă un spion și crește în nivel pe cei preexistenți. Practic, numărul mic de spioni limitează extrem posibilitățile de folosire ale acestora. Doar clădiri noi precum Constabulatory, Police Station și minunea Great Firewall reduc din eficiența agenților străini în a fura tehnologie de la tine, dar nu cu foarte mult (cu excepția minunii, care este extrem de eficace pentru orașul în care este construită). Dar, pînă apuci să dezvolți tehnologiile necesare construirii acestor clădiri, ești mult prea vulnerabil la furtul de tehnologie.

Spionii tăi pot detecta și chiar elimina spioni străini – de altfel, și tu îi poți pierde pe ai tăi, ei fiind înlocuiți după cîteva ture cu unii noi, bineînțeles, lipsiți de experiență. Dar întreaga operare a spionilor se face dintr-un singur ecran, din tabele și meniuri dropdown, extrem de neinteresant și insipid, chiar mult mai insipid decît în Civ 4, dacă acest lucru era posibil... Nu știu ce să spun, mă simt dezamăgit și derutat de această lipsă de inspirație și dinamică de gameplay dovedită de Firaxis în cazul spionajului. Pur și simplu, mi se pare că e vorba de un obiectiv bifat în lista de sarcini clasică pentru jocul de strategie globală generic – spionajul este lipsit de vînă, viață și chiar sens. Resimt ca încă o dureroasă retragere a Firaxis în corectitudinea politică faptul că spionii din Civilization V nu fac lucruri ca în viață și istorie – incitare la revolte, sprijin pentru anumite facțiuni, acte de terorism. Sînt profund nemulțumit de modelarea spionajului în Civilization V.

Hai la lupta cea mare...

Bun, în Gods & Kings apar și tehnologii noi, resurse noi, clădiri noi, civilizații, lideri, minuni și trupe noi. Le aprob pozitiv, ca să zic așa, îmi par o adăugire inspirată, excelent gîndită. Dar, mai mult decît aceste elemente de noutate absolută, îmi place o îmbunătățire adusă de Civilization V la un lucru deja existent: lupta. Nu, nu s-au schimbat regulile, deși s-a mai umblat un pic (și bine) la echilibrarea unităților militare. În schimb, s-a deșteptat talentul tactic în A.I.!

Pînă acum, oponentul artificial era pur și simplu imbecil. Își trimitea treptat, una cîte una, unitățile către linia frontului, numai bine ca să le faci praf – singure, fără sprijin, nu aveau nici o șansă. Ba, pe deasupra, le și trimitea aiurea, deseori trezindu-mă că A.I.-ul așeza în prima linie, fără nici o protecție, cele mai bune unități de artilerie, extrem de vulnerabile la atacul direct. Despre flancare, concentrarea focului pe un punct al frontului, despre sprijin aerian și operațiuni combinate, nici pomeneală.

Ei bine, odată cu Gods & Kings lucrurile s-au schimbat mult în bine. Am avut parte de confruntări memorabile cu A.I.-ul, care a reușit să desfășoare suficient de inteligent o multitudine de trupe pe linia frontului, masiv, numai bine cît să mă sperie și să mă facă să



Spionul meu Waddah se duce către Addis Abeba.



gîndesc creativ. Nu a fost niciodată prea dificil pentru mine, dar faptul că am văzut inamicul artificial făcînd tot ceea ce nu obișnuia înainte („flancare, concentrarea focului pe un punct al frontului, ... sprijin aerian și operațiuni combinate", la care se adaugă protecția trupelor vulnerabile, adică cele capabile de atac la distanță) m-a capacitat, m-a făcut să mă implic mai mult în joc, a contribuit la imersiune și realism. Sînt impresionat de mo-



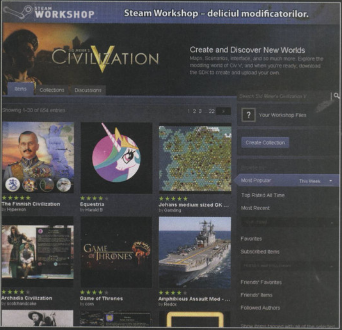
Waddah stabilește o rețea în Addis Abeba.



În Berlin, Waddah are nevoie de 85 de ture ca să poată fura o tehnologie!


A.I.-ul mă atacă după litera manualului de tactică...


... iar eu îi răspund A.I.-ului pe măsură.



Steam Workshop – deliciul modificatorilor.

delarea tacticii A.I.-ului în Gods & Kings și am multe cuvinte de laudă pentru producători – chiar au ascultat comunitatea și și-au dat silința în această privință.

Acest fapt este unul din motivele pentru care privesc cu ochi buni Civilization V Gods & Kings, la care se adaugă aspectele dinamice de gameplay aduse de religie, precum și noutățile privind elementele constituente ale jocului. Sînt profund nemulțumit de spionaj, și în general, de acele aspecte (regăsite și în religie) de corectitudine politică, de castrare a cuprinderii complete, realiste, a istoriei și factorilor care acționează în cadrul acesteia. Civilization V îmi dă în continuare senzația unei chestii aseptice, a unei jucării date copiilor după ce a fost bine dezinfectată și după ce i s-au eliminat orice fel de asperități, chiar dacă acestea le-ar putea da idei și oferi o perspectivă adevărată asupra a ceea ce înseamnă, pe bune, o civilizație.

De altfel, din acest motiv mă simt tot mai mult atras de strategiile celor de la Paradox Interactive și de seria Total War, ce-mi par că, de-a lungul anilor, au devenit tot mai interesante în raport cu seria Civilization – care, zic eu, a luat-o ușor în jos în a cincea sa iterație. Totuși, Gods & Kings aduce o speranță că la Firaxis încă se mai lucrează și, mai ales, se gîndește. Iar dacă ceea ce iese din tastaturile celor de la Firaxis mă va dezamăgi, există o alternativă: Steam Workshop, serviciu disponibil pentru Civilization 5. Deja am găsit acolo niște moduri mai mult decît interesante.

■ **Marius Ghinea**



Da, am ales Raționalismul în pofida Pietății.

VERDICT LEVEL

+
- religia
- A.I.-ul mai bun tactician
- adaosurile în substanța jocului

–
- spionajul
- grafica supraîncărcată
- cumințenia politic corectă

PE SCURT:
Cam așa ar fi trebuit să arate Civ 5 încă de la prima apariție. Mi se pare o măgărie să ceri atîția bani în plus pentru a aduce jocul la normalitate. Normalitatea în care avem religie, avem lupte interesante în single și Minuni ale Lumii seducătoare și utile. Gods & Kings este un expansion esențial pentru pasionații seriei.

8.8

Gen TBS **Producător** Firaxis **Distribuitor** 2K Games
Ofertant GamersGate.com **On-line** www.civilization5.com
CERINȚE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 1,8 GHz
Memorie 2 GB RAM **Video** 256 MB NVIDIA 7900 GS

ALTERNATIVA CIVILIZATION 4
Încă îmi pare că al patrulea Civ este o cît se poate de solidă strategie, pe toate planurile. Civilization 5 este doar o alternativă la Civ 4 + Beyond the Sword, nereușind să fie un înlocuitor al celei de-a patra iterații a seriei.



[PROTOTYPE 2]

Sau „Distrugătorul de Butoane 2"

Există mulți oameni frustrați pe Pământ, indivizi care simt nevoia să-și verse nervii și stresul acumulat pe obiectele nevinovate din jurul lor. Unii sparg sticle, alții vandalizează toaletele publice sau vagoanele de tren. Sigur, dacă am singulariza o anumită categorie socială – de exemplu, adolescenții – , concluzia oricui ar fi că trăim într-o societate instabilă și lipsită de perspectivă. E ușor să acuzi, mai ales atunci când autoanaliza iese din discuție. Faceți un exercițiu de sinceritate și o să vă dați seama că, cel puțin o dată, ați simțit nevoia să rupeți o bancă sau o pubelă din parc. La dracu', foarte mulți dintre voi au și făcut-o, după o noapte de băut bere în compania colegilor de liceu. Când mă gândesc la mine, în perioada adolescenței, îmi este imposibil să nu realizez că eram un puști destul de frustrat. Dar psihologii ne spun că nu-i nimic ieșit din comun. Puștii simt nevoia să distrugă... chestii. E în natura lor. Eu cred că nouă, ăstora ce facem treaba mică din picioare, nevoia perpetuă de explozii, zgomot și prăpăd nu ne trece niciodată pe deplin. Altfel, cine ar mai cumpăra Prototype 2?

Big Bada Boom!

Vă mai aduceți aminte de Prototype? Primul joc din serie s-a aflat undeva la granița dintre „loai, ce joc meseriaș!" și „Merge și ăsta în lipsă de altceva". Nu a fost remarcabil, dar nici de ignorat. Speculând setea de măcel, Radical Entertainment au pus atunci de-un action-adventure open world super violent, centrat pe povestea unui individ pe nume Alex Mercer. În afară de dragostea nemărginită pentru glugi și hanorace, Mercer mai avea o trăsătură demnă de menționat: în urma unui experiment genetic viral, tipul căpătase abilitatea schimbării formei fizice. De exemplu, Mercer își putea transforma pumnul într-un mega-pumn zdrobitor de tancuri, fără să-și deranjeze măcar gluga. Credeți-mă, când îți propui să te răzbuni pe cei care te-au transformat într-un cobai, această însușire devine o necesitate. Și uite așa, Alex Mercer, un personaj extrem de iritat, pleacă la măcelărit pe oricine și orice are legătură cu Gentek, compania farmaceutică responsabilă de răspân-



Heller, pe punctul să ducă durerea la alt nivel



Baronul Roșu



Cuțitul de unt

direa necontrolată a virusului mutant Blacklight în rândul populației civile din Manhattan. Mi-a plăcut acest personaj, alături de atitudinea sa machiavelică, fiindcă în Prototype scopul scuză mijloacele, indiferent care ar fi ele. Puntea de legătură între primul joc și sequel este tocmai Alex, devenit între timp o figură de legendă, o poveste de groază, un fel de Keyser Söze. Existența acestuia este pusă sub semnul întrebării de mulți, însă nu și frica pe care o inspiră. Prototype 2 îl introduce aici pe James Heller, un fost cadru militar lăsat la vatră de US Army după ce moartea familiei sale din timpul primei infecții i-a descentrat o rotiță. Heller îl consideră vinovat pe Mercer pentru această pierdere și își propune să-l mustre cu lama unui cuțit de vânătoare (a se citi Zweihander). Apropo, ați observat că, în majoritatea filmelor/jocurilor, negrii se află mereu în posesia unei arme supradimensionate? Ce încearcă producătorii să ne transmită? Că orice personaj de culoare simte nevoia să compenseze pentru ceva? A fost întreaga mea viață o minciună? Din nefericire, Prototype 2 nu răspunde acestor întrebări, oferind în schimb un story basic și deloc inspirat, al cărui laitmotiv este răzbunarea – bătrâna și clasica răzbunare.



Shazam!

Povestea din Prototype 2 este, în cel mai bun caz, onomatopeică. Să va explic. Personajele murmură tot felul de replici, menite să capteze atenția jucătorului asupra conflictului dintre Heller, Mercer și Gentek. Rezultatul nu este strălucit, lipsindu-i imersiunea. Senzația de complot simplist, episodic – ca într-un comic book prost scris –, este definitorie. Singurele momente interesante sunt cutscene-urile, dominate de o imagistică alb-negru foarte bine implementată. Dintr-o astfel de scenă afli cum Heller devine infectat cu virusul Blacklight și ce planuri mari are Gentek cu lumea. Nu am de gând să vă stric micile plăceri oferite de un story oricum șchiop, cu spoilere gratuite. Dar, asemenea majorității jocurilor, Prototype 2 are și părțile sale bune, printre acestea numărându-se gameplay-ul. La fel ca în primul joc, personajul principal este o armă în sine, folosindu-și mutațiile oferite de virus pentru a duce lupta la gâtul adversarilor. Poți să planezi peste Manhattan, să alergi pe clădiri sfidând gravitația, să sari pe distanțe foarte mari sau să îți schimbi instantaneu forma în cea a ultimei persoane absorbite. Nu am înțeles niciodată cum un virus organic poate recrea îmbrăcămintea sintetică și echipamentul soldaților consumați, însă acesta este un plot hole prea puțin important dacă sunteți deciși să duceți jocul până la capăt. Distracția începe odată cu prima luptă mai dificilă, când riști să prăpădești tastatura ori controller-ul de la prea mult button mashing. Prototype 2 reușește cu brio să transforme „violul" butoanelor într-o activitate relaxantă, eliberatoare de stres și frustrări. E un deliciu absolut să îți foarfeci ghearele mutante prin rândul paramilitarilor aflați în slujba Gentek sau să zdrobești câte un tanc cu pumnii. Uneori, între tine și țintă se intercalează câte un civil nevinovat, victimă colaterală a furiei necontrolate scoase la suprafață. Inamicii crapă dramatic, în explozii de bucăți și sânge, un spectacol brutal închinat Sfântului Carnagiu. Grafica și designul personajelor se potrivesc binișor cu atmosfera jocului, în ciuda unei anumite senzații de rigiditate în mișcări. Nu prea am ce comenta despre capitolul tehnic al jocului, căci Prototype 2 nu doboară vreun record și nici nu-și propune să facă asta. Jocul și-a înțeles foarte bine rolul de „distrugător de butoane" , străduindu-se să facă din această activitate un scop în sine.

Jbang!

Îmi pare rău pentru Prototype 2, și spun asta cu maximă sinceritate. Jocul putea să fie mult mai mult de atât, avea toate șansele să ridice și mai sus standardul impus de prima parte. Pe alocuri, chiar reușește, însă introducerea unui sistem aproape RPG-istic de upgrade al abilităților sau micile îmbunătățiri aduse gameplay-ului exploziv nu sunt suficiente să compenseze pentru lipsa unui story bine scris și repetitivitatea misiunilor. Sub nicio formă nu vreau să șterg pe jos cu Prototype 2, departe de mine această intenție. M-am distrat cu acest joc în aceeași măsură în care m-am plictisit, dar apreciez intenția celor de la Radical Entertainment de a construi un univers dinamic și credibil, în ciuda premisei poveștii puțin cam „ciuruite". Succesul seriei Prototype se datorează unor idei originale bine implementate și luptelor intense, încărcate cu o violență voit exagerată. Nu văd de ce trebuie să îi lipsească o poveste la fel de faină, cu toate că producătorii au încercat să corecteze problema prin publicarea unei serii de benzi desenate via Dark Horse Comics. Din punctul meu de vedere, această mișcare pare mai mult legată de departamentul marketing. În fine, nu asta era ideea. Dacă sunteți dornici de zdrobit câteva butoane, Prototype 2 este cu siguranță o alegere bună, jocul oferind suficient conținut pentru a satisface setea de distrugere ascunsă în puștiul din fiecare gamer.

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- luptele sunt demențiale
- gameplay cizelat și ușor de stăpânit

−
- campania scurtă
- povestea nu reușește să te absoarbă

PE SCURT:
Button mashing at its best. Din păcate, nimic mai mult.

7

Gen Open World Action-Adventure **Producător** Radical Entertainment **Distribuitor** Activision **Ofertant** store.steampowered.com **Online** prototypegame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800GT

ALTERNATIVA PROTOTYPE
Primul Prototype orbitează aproape de frățiorul mai mic din multe puncte de vedere, însă are „acel ceva" de negăsit în Prototype 2.



Mica Ciberiadă

SHOOT MANY ROBOTS™

După nenumărate și neînchipuite sforțări lirice, s-a dovedit că haiku-ul nu este punctul meu forte. Drept urmare, va trebui să-mi mai amân puțin plecarea. Dar promit că voi avea unul pregătit înainte să comit seppuku editorial și să trec în lumea inginerilor celor drepți. Fiindcă provin din mediul rural, adică tocmai locul unde s-a născut veșnicia de prună bătrână, înclin mai mult spre balada populară motivațională ca formă de expresie artistică. Sunt un om simplu, de la țară, și doar cei ca mine vor supraviețui apocalipsei cibernetice. Vă întrebați ce este Apocalipsa Cibernetică? Conform mini-calendarului toltec gravat pe un diblu de obsidian descoperit de arheologii britanici în mormântul unui decorator de piramide din secolul IX, mileniul trei va fi de siliciu sau nu va fi deloc. Roboții se vor răscula, poeții vor deplânge soarta omenirii în versuri din ce în ce mai scurte și doar rapsozii populari cu baladele lor pozitronice și doinele lor de cibercătănie vor mai fi în stare să ridice moralul unei omeniri nevoite să se ascundă din nou prin peșteri de furia răzbunătoare a mașinilor. Tu-dum-tum-tu-dum! Nu este un mit singular, povestea e veche de când lumea. Omul părăsește peștera, își face de lucru pe-afară timp de vreo patruzeci de milenii, se mută la rulotă, iar mai apoi vin roboții și rad tot. Omul, răzbunător din fire, pune mâna pe flintă și împușcă mulți roboți. De aici și titlul jocului-avertisment Shoot Many Robots.

Electronică de gherilă

Amicul Koniec, în momentele lui de plictiseală, avea prostul obicei să mă întrebe (pe Messenger sau prin viu grai, în funcție de distanța dintre noi) ce mai butonez. De fapt, acesta era obiceiul lui cel bun. Cel prost urma zece secunde mai târziu, când îi spuneam ce joc. „Și, cu ce e?" Știu că-mi câștig pâinea scriind despre jocuri, dar orice om are o limită. Cred că sunt un om căruia îi place să trăiască la limită (în special la limita deadline-ului), căci altfel nu-mi explic de ce am sărit aproape instinctiv pe Shoot Many Robots, deși riscam o cădere nervoasă și o tastatură atunci când aș fi fost întrebat „și, cu ce e?". Cu toate acestea, e de datoria mea să vă informez ce este acest Shoot Many Robots și de ce ar trebui să vă pese, chiar dacă a apărut acum câteva luni bune (apariția lui târzie e vina mea, l-am tot amânat, deși nu merita acest lucru, săracul).

Shoot Many Robots este povestea unui redneck (patru în cooperativ, căci nu se cade să ții, prin oțelării, piept de unul singur fiarelor însetate de sânge și ulei pe care le asmute AI-ul împotriva ta) care, n-ați fi ghicit în veci dacă nu vă spuneam eu, împușcă mulți roboți? De ce? Fiindcă sunt prea mulți, iar unul dintre ei a avut proasta inspirație să abuzeze cu sălbăticie rulota mai sus menționatului cetățean. Turbat de furie, sudistul pornește o cruciadă împotriva neamului robotic, o adevărată călătorie în inima întunericului (în cazul nostru, a







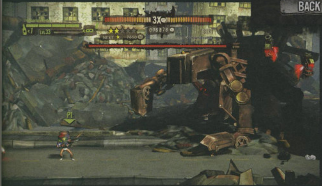


Oţelăriei), pe parcursul căreia vor fi împuşcaţi mulţi roboţi. Cu multe arme. Va fi ulei!

Piuliţe mii

La nivel de gameplay, Shoot Many Robots este un side scroller simplu şi cinstit, cu o serie de „cârlige" menite să se înfigă adânc în subconştientul gamerului şi să-l ţină în micul univers virtual până când nu va mai exista picior (roată, servomotor etc.) de robot. În principiu, ei vin, tu îi culci la pământ, ei vin şi mai mulţi, iar la un moment dat, apare un boss metalic şi îndrăcit. Pe care îl împuşti. În repetate rânduri, până se dezintegrează în mii şi mii, şi mii, şi mii de piuliţe. Pe lângă clasicele niveluri de „run-and-gun" (nu sunteţi la primul genocid împotriva fiinţelor virtuale, deci nu cred că trebuie să vă explic conceptul), mai avem o serie de „arene" în care va trebui să respingeţi vreo patru sau cinci valuri imense de invadatori care vă vor pune la grea încercare reflexele.





După cum spuneam, simplu şi terapeutic. Terapeutic pentru că, oricât de prost dispus ai fi, în momentul în care începi războiul împotriva roboţilor, iar ei încep să cadă cu zecile, nu te poţi abţine să nu chicoteşti ca un vânător sudist cu un shotgun în mijlocul unei legiuni de căprioare paralizate. Asta nu înseamnă că roboţii stau cuminţi şi aşteaptă să fie trimişi la Marele Centru de Reciclare din Cer. Nu, domnule. Deşi marea lor masă manifestă clare tendinţe sinucigaşe, sunt mulţi, iar unii dintre ei sunt răi. Dau cu drujba, dau cu laserul, dau cu glontele, îţi explodează la picioare când ţi-e lumea mai dragă şi măcelul mai plăcut, vin din toate direcţiile, scrâşnesc, ţâşnesc, scârţâie, te înjură în limba lor robotică, te năpădesc, te chinuiesc, e circus maximus, iar tu eşti invitatul de onoare şi sari ca un iepuraş pe amfetamine trăgând în toate direcţiile cât zece plutoane de execuţie hrănite doar cu Red Bull. Delicios. La un moment dat, distracţia devine cam obositoare, dar nu vă obligă nimeni să staţi cu ochii beliţi în monitor şi cu deştu' pe mouse zile în şir, până vă găseşte OTV-ul morţi de epuizare. Nu e Diablo.

Shoot Many Guns!

Menţionam mai sus ceva despre anumite „cârlige" aruncate de producători în oceanul de roboţi ucigaşi. Unul dintre acestea este echipamentul. Îmi plac jocurile care-mi permit să-mi ferchezuiesc personajul după bunul-plac. Sacouri ermetice, şube electrolitice, ciubote laser, curele nucleare, slavă Domnului pentru păpuşile de acţiune, altfel aveam ceva explicaţii de dat psihologului şcolar. Deoarece nu poţi împuşca ore în şir mulţi roboţi cu un singur tunuleţ amărât, producătorii ne-au pus la dispoziţie o garderobă şi un arsenal impresionante. Şi,







când spun impresionante, mă refer atât la cantitate, cât și la calitate. Există foarte multe arme, cu look-uri, descrieri și efecte din cele mai amuzante (o chestiune de perspectivă, amuzamentul depinde foarte mult de capătul la care te afli). Spre deosebire de pălăriile cumpărate pe bani grei în Team Fortress 2, bulendrele fermecate din Shoot Many Robots nu îndeplinesc o funcție pur estetică. Degrabă dătătoare de bonusuri și înghițitoare de piulițe nevinovate, țoalele și pușcoacele ce pot fi cumpărate în Shoot Many Robots sunt sarea și piperul și adaugă o dimensiune ușor strategică jocului. Căci, având în vedere varietatea bonusurilor și puterilor oferite de arme/îmbrăcăminte, o să vă petreceți ceva timp prin dulap încercând diverse „configurații" până veți găsi combinația optimă pentru a împușca și mai mulți roboți. Ba nu, cei mai mulți roboți!

Bineînțeles, va trebui să munciți din greu pentru un look/feel războinic, nu vă dă nimeni echipament mură în gură. Mai țineți minte în bătrânele jocuri din seria Mortal Kombat cum invariabil toți luptătorii erau construiți în întregime din tibii? Ei bine, în Shoot Many Robots avem de-a face cu un fenomen anatomic asemănător. Cu singura deosebire că roboții mătrășiți de ultrazelosul redneck nu lasă în urmă tibii de titan, ci grămezi și grămezi, și grămezi de piulițe din cele mai banale. Înțeleg de ce o specie de alcoolici ar folosi capace de bere pe post de monedă în viitorul postapocaliptic, dar, într-o lume dominată de roboți, piulița mi se pare cea mai potrivită alegere pentru moneda de schimb. În fine, roboții uciși lasă în urmă piulițe, iar datoria voastră e să strângeți cât mai multe, pentru a putea cumpăra arme din ce în ce mai puternice. Cum o armă pentru personajele de nivel 50 (da, personajul vostru crește în nivel de-a lungul jocului, doar nu vă închipuiați că miile de roboți mor în zadar, fără să-ți dea câtuși de puțină experiență) costă câteva sute de mii de piulițe, va trebui să trageți din greu. La propriu.



Din păcate, n-am apucat să mă bucur de tovărășia necunoscuților de pe Internet prea mult, dar am jucat vreo două ore alături de trei maniaci. N-o să vă mint, a fost haos. Un haos extrem de amuzant din care săreau ulei, șuruburi, piulițe și groaznice înjurături în limba rusă. Legiunile de roboți năvăleau ca la apocalipsă, jucătorii umani săreau ca puricii la olimpiadă și trăgeau în tot ce mișca, iar spectacolul mi-a adus aminte de iureșurile generale din desene animate. Deci mi-a plăcut. Îl recomand în reprize scurte (valabil și pentru singleplayer), căci tinde să devină monoton dacă abuzezi de el. Prin urmare, vă recomand cu mare căldură Shoot Many Robots, mai ales când simțiți nevoia unui măcel relaxant în pauza de masă. Sau orice altă pauză.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- echipamentul
- roboții vii
- roboții morți

−
- devine monoton

PE SCURT:
Terapeutic și foarte amuzant în reprize scurte, dar poate deveni monoton dacă vă hotărâți să nu vă ridicați de la calculator până nu terminați toate nivelurile.

8

Gen Action **Producător** Demiurge Studios **Distribuitor** Ubisoft
On-Line shootmanyrobots.com **Ofertant** GamersGate.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Pentium IV 3 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 256 MB (DirectX 9.0c)

ALTERNATIVA
Orice joc în care unul omoară mulți.

PC

DEPONIA









Începutul unei frumoase prietenii?!...

Începutul abrupt al acestui articol rămâne fidel jocului de față: după o sumară prezentare în manual, pe care o citești sau nu, și un tutorial care încearcă din răsputeri să fie comic, însă e doar inutil, te-aruncă în mijlocul încercării de-a scăpa de pe „planeta asta". Ce-i drept, povestea și lumea Deponiei nu sunt atât de complexe încât să nu deduci suficient de rapid că e vorba de o versiune naiv stilizată a luptei de clasă, însă ceea ce deranjează este impresia de fușereală și relativă confuzie pe care ți-o lasă navigarea printre primele puzzle-uri. Față de alte jocuri în care nimeni nu se sinchisește să-ți descrie contextul – prezumându-se corect că asta ar dăuna imersiunii –, dar care sunt suficient de bine scrise încât prin dialoguri sau gânduri personale ale personajului să te facă părtaș acelei lumi și atmosfere, aici totul pare mai degrabă improvizat, fără mare atenție acordată felului în care jucătorul extrage informații despre variabilele cheie.

Premizele sunt următoarele: deși lumea este infestată de gunoaie, dezastrul radical și generalizat afectează doar clasele de jos, existând comunități selecte care trăiesc în lux eteric, inaccesibil muritorilor de rând. Cu toate acestea, jocul e refractar unui realism distopic de genul celui din Beneath a Steel Sky, tonul sumbru fiind înlocuit de un idealism ludic și ușor nătâng propriu protagonistului, Rufus, ca și de întâmplări care scapă logicii unei lumi serioase (periuța de dinți fuge și se ascunde de tine, picaje de mii de metri se soldează c-un banal leșin etc). În plus, esența universului ficțional e una ciudată, îmbinând elementele fantastice din lumea de jos cu cele ultra tehnologizate din pătura superioară într-un talmeș-balmeș cu o țesătură cam subțire.

Deponia încearcă să imite un cockteil clasic de adventure – vrea să fie amuzant, trăsnit, dus cu pluta, dar să-ți servească și nițică pulpă sub formă de poveste măcar aparent mai dramatică. Din păcate, scriitura suferă de o acută lipsă de substanță: se spune același lucru de mai multe ori, opțiunile de dialog nu-ți permit să întrevezi direcția pe care o va lua discuția, Rufus reușește cumva să-ți rămână indiferent, iar umorul sună de multe ori de parcă un grup de nemți încearcă să-și imagineze poante în engleză (oh, wait…). Iar toate acestea nu par a fi neapărat rodul lipsei de interes sau al nepriceperii, ci accidentale neatenții sau uituce omisiuni care ar fi putut fi, la o adică, observate și corectate fără mari bătăi de cap, ceea ce le face să fie cu atât mai frustrante.

Povestea de dragoste imposibilă, care devine punctul central al jocului, s-ar fi desfășurat sub auspicii interesante – obiectul de adorație al lui Rufus, o aristocrată căzută într-o letargie tehnologică („drive"-ul memoriei/personalității ei suferă un șoc), e mai tot timpul inconștientă – dacă s-ar fi investit mai multă profunzime și atenție în felul în care Rufus și celelalte personaje se raportează simbolic la ea. Aluzia la statutul ei de obiect de lux pe





a cărui proprietate obidiții sorții se înfruntă cu patetică îndârjire e un bun început, însă de aici încolo o eventuală latură mai serioasă a poveștii, chit că subterană, e dezamorsată constant de linia voit infantilizantă a jocului. Legătura amoroasă unilaterală ar fi fost și ea un potrivit prilej, măcar pentru câteva gaguri, însă nu primim altceva decât declarații generice în limba de lemn a lui Rufus.

Odată ce-ai trecut de prima oră, ritmul jocului devine mai susținut, povestea își mai peticește din găuri, glumele devin mai simpatice, mai reușite, personajele pe care le întâlnești par suficient de pitorești, deși nici unul nu e cu adevărat memorabil. Pe scurt, Deponia devine un joc mai legat și mai închegat dacă-i faci față dezordinii inițiale. Bineînțeles că povestea nu decolează niciodată înspre înălțimi narative, majoritatea întorsăturilor de situație fiind din timp intuite, ba chiar m-aș hazarda să spun că le ghicesc și pe cele din continuarea promisă la sfârșitul jocului.

Dar, una peste alta, impresia generală rămâne undeva într-o zonă călduță, povestea, personajele și dialogurile furnizând un fundal suficient de decent încât să nu te îndepărteze de joc. Elementul hotărâtor pentru continuarea periplului însă, este reprezentat de puzzle-uri.



Iar aici am atins punctul forte al jocului. Consecvent propriei naturi, Deponia nu-și propune să ofere enigme credibile sau logice, ci să te stimuleze întru găsirea unor soluții bizare și incredibile, generatoare de bună-dispoziție. E singurul punct de vedere din care Deponia e capabil să ridice capul mai sus de genunchiul, undeva până pe la talie, producțiilor de acest gen din trecut. Chiar și atunci când abundă indiciile despre ceea ce trebuie să faci în continuare, rezolvarea rămâne satisfăcătoare din cauza modului inedit în care ea survine. Deci, puzzle-uri suficiente cât să țină ocupat inclusiv un aventurier de cursă lungă, țicnite și incredibile, acoperind bine plaja tuturor locațiilor din joc (făcându-le astfel relevante, și nu doar de umplutură), incluzând atât combinarea în inventar a câte două, trei obiecte separate, cât și mini-games sau puzzle-uri mecanice, cum le spun eu (care pot fi sărite, apropo).



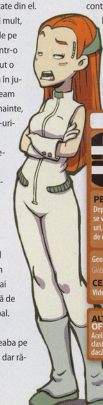
Încă un lucru care personal mi-a plăcut a fost faptul că același obiect de inventar poate fi folosit în mai mult de un context, contribuind astfel, singur sau într-o combinație, la rezolvarea a două sau trei puzzle-uri diferite. Nu o consider lipsă de inspirație, ci, dimpotrivă, ingeniozitate din partea producătorului, menținând „viu" și dinamic inventarul. De altfel, cantitatea mulțumitoare a puzzle-urilor și caracterul lor ușor zănatec, care le face să nu fie logic de evidente imediat, este și motivul pentru care Deponia dă impresia unui joc destul de lung, așa cum l-am văzut gratulat în ultima lună de diverși recenzori.

În fapt, Deponia nu e lung deloc, dar lasă această senzație din cauza faptului că e cărnos ca gameplay, cu puzzle-uri un pic mai complexe, bine ramificate și înlănțuite – asta cel puțin în capitolul principal, celălalte două suferind, cred, de pe urma unor redimensionări ale proiectului inițial. Iar lucrul ăsta mi-a devenit cât se poate de clar în momentul în care am fost nevoit să-l reiau de la zero după ce parcursesem circa jumătate din el. Sărind toate dialogurile și filmele, mai mult, având încă proaspete în minte lucrurile pe care trebuia să le fac, și aranjându-le într-o ordine cât mai avantajoasă, tot am avut o experiență de joc plăcută, dar undeva în jurul a o jumătate de oră. Chit că nu făceam decât să repet mecanic și pe repede înainte, m-am simțit bine în compania puzzle-urilor. Iar asta spune ceva.

Vă întrebați, probabil, de ce a trebuit să reiau acea porțiune. Jocul are, oarecum necaracteristic pentru un adventure, opțiunea Continue Game, care, combinată cu faptul că e liniar, a dus la un total dezinteres pentru butoanele Save/Load. Ghinionul meu a fost ca sistemul să se gâtuie ireversibil exact în mijlocul unui film. A urmat un Reset și un Continue Game care nu mai producea niciun fel de rezultat în afară de cumintea întoarcere în meniul principal. Așa că, sunteți avertizați!

Partea tehnică își face cu brio treaba pe latura performanței și funcționalității, dar rămâne într-un anonimat cronic pe palierul estetic. Le pot ierta decorurilor supra-încărcarea (gunoiul e unul dintre motivele principale ale jocului), le pot observa corectitudinea și atenția realizării, pot chiar lăuda grafica rulabilă și pe sisteme considerate revolute azi, dar nu pot să nu sancționez banalitatea și monotonia tematică în care scenele jocului se scufundă treptat. Pe lângă că e greu să-ți imaginezi vreunul dintre decoruri ca demn de ținut minte, nu sunt nici atât de multe pe cât ai putea crede la început. Muzica și vocile sunt bănăluțe și ele.

E greu de zis dacă Daedalic va aduce schimbări în Deponia 2 (este plănuită o trilogie) acestei formule, deosebit de îndrăgită mai ales de comunitatea masivă de aventurieri din Germania. Cu câteva personaje mai atent conturate, ceva mai multă personalitate injectată și îmbunătățiri ale valorilor de producție, nu colosale, cât plasate inteligent încât să panseze punctele nevralgice, primul joc din serie ar putea dobândi statutul de preludiu simpatic al unei aventuri de-un 8 rotund și mare. Deocamdată, sunt doar speranțe.



■ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL

+
- puzzle-urile absurde, de modă veche
- mecanici și interfață clasice, ușor intuibile
- rulează inclusiv pe configurații mai slabe
- prețul concordă cu ceea ce oferă

–
- poveste, personaje și dialoguri relativ fade, în ciuda potențialului
- univers ficțional ambiguu

PE SCURT:
Deponia e recomandabil ori aventurierilor die-hard care se vor bucura de meșa mai complexă și hazlie de puzzle-uri, ori adolescenților ce pot încă empatiza cu o poveste de dragoste ce nu se decide dacă să se ia în serios sau nu.

7.2

Gen Adventure **Producător** Daedalic Entertainment **Distribuitor** Lace Mamba Global **Ofertant** store.steampowered.com **On-line** deponia.de/en

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel SingleCore 2.5 **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB RAM, compatibilă OpenGL 2.0

ALTERNATIVA TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS
Același protagonist „minuscul" și obidit, aceleași mecanici de point'n click clasic, puzzle-uri din plin și nostalgie la pachet. Singura intrebare rămâne dacă a îmbătrânit frumos ori nu.



Din sediul celebrei companii IDEA

KRATER



Sincer, am dificultăți să înțeleg cum de sunt așa de multe peșteri deasupra Underside-ului, care e...



You no kick in da balls!

Suedia... Imaginea pe care o aveam în România despre Suedia asta era mult diferită față de ceea ce am găsit aici. Întotdeauna mi-am închipuit că, dat fiind nivelul de trai și de dezvoltare, voi găsi o țară industrializată în care semnele avansului tehnologic și progresului tehnic vor fi vizibile pretutindeni. Ceea ce am găsit este o lume predominant rurală, unde semnele avansului tehnologic sunt bine ascunse printre păduri, lacuri și căsuțe de elfi gătite cu un simț estetic absolut fermecător. Să-ți închipui lumea asta post-apocaliptic nu e așa de ușor, mai ales că ar arăta, probabil, la fel, exceptând, poate, orașele. Dar chiar și acolo nu cred că ar fi așa greu, singura aglomerare urbană fiind, de fapt... a, stai, nu există aglomerare urbană propriu-zisă în afară de Stockholm, care e juma' de București, oricum.

Unul dintre cele mai importante motive pentru care am luptat să ajungem aici, eu și Lara, este pepiniera de producători independenți de jocuri. Nu numai Minecraft, dar și alte titluri (Bob Came in Pieces, Bloodline Champions, Sanctum, Penumbra și Amnesia etc.) vin din Suedia, pentru că aici există un fel de program care se cheamă „The Game Incubator", gândit să îi ajute pe cei interesați să pună pe picioare o companie de jocuri și să finalizeze un proiect. Probabil, despre lucrul acesta ar trebui să vorbim într-un articol dedicat, pentru că e ceva unic și pentru că am avut norocul să intrăm în comunitatea lor din orașul Skövde și să cunoaștem oamenii din aceste studiouri.

Cum Incubatorul a apărut relativ recent și e prezent momentan doar în cadrul unei singure universități, cea din Skövde, cu „Science Park"-ul atașat, studiourile mai vechi și mai mature de jocuri funcționează în afara sistemului, dar mențin, fără îndoială, același nivel de



Eroic luptând cu un câine turbat

inovație care e prezent peste tot în jurul nostru. Mă rog, lăsând la o parte fascinația mea pentru Suedia și secolul viitor în care există, modul în care se nasc ideile e cam același ca peste tot în lume... la chefuri.

La granița cu realitatea

Acțiunea jocului începe în Karlstad, un oraș pe malul lacului Vänern (cel mai mare din UE), și nu 3D, ci în lumea reală. Christian Gabel, un compozitor local, descoperă din întâmplare un set de desene de mână de prin 1982 ce reprezintă orașul Karlstad într-o lume post-apocaliptică. Nu reușește să afle cui aparțin aceste desene, dar deduce că e vorba despre material pentru etapa de pre-producție a unui film. Simțindu-se inspirat de acest material, Christian compune o temă muzicală pentru joc.

Ca să fac o paranteză, se spune printre suedezi că, dacă bei în timpul săptămânii, ești alcoolic. Dar în weekend și de sărbători totul e permis. Nimeni nu te va judeca pentru cât de mult torni în tine, așa că se profită din plin de aceste principii. Chefurile de apartament sunt o prezență permanentă, iar ceea ce se întâmplă acolo, între zidurile sau în pădurea cu pricina, acolo rămâne. De asemenea, este un mod fenomenal de a-ți face prieteni rapid și eficient, ceea ce va avea deseori un impact pozitiv asupra propriului viitor.

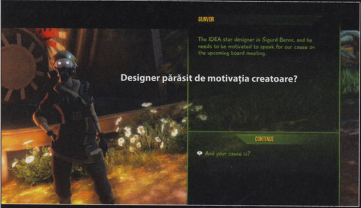
Ca urmare, KRATER s-a născut la un chef. Christian a spus povestea desenelor și a muzicii unui „amic" care se pare că lucra pentru Fatshark, care, din întâmplare, lucrau la un RPG pe teme post-apocaliptice. Dat fiind talentul deosebit al suedezilor de a lucra în echipă și de a colabora și având un asemenea material de poveste, ceea ce ar fi trebuit, probabil, să devină film a devenit joc cu tema muzicală a lui Christian. Personal, găsesc fascinantă povestea asta, pentru că un necunoscut prin arta sa a dat naștere unui mic și original univers.



Aceleași și aceleași coridoare

Craterul

Povestea jocului este relativ simplă. Din cenușa fostei civilizații distruse de o apocalipsă auto-indusă cunoscută sub numele de „Untergang", o nouă societate se naște, după mii și mii de ani. Iar această societate nu este compusă numai din umanoizi. Krater e, de fapt, o ciudățenie, o zonă de teren fertil în mijlocul unui deșert imens (evident, Scandinavia), în epicentrul unei detonări de proporții uriașe. În mijlocul acestui crater, o groapă imensă a dus la descoperirea unui complex științific din perioada pre-apocaliptică, ce a devenit, în final, o



Designer părăsit de motivația creatoare?



O fi boss, n-o fi boss?!

mină de tehnologie, dar și o poartă spre o lume extrem de ciudată și de periculoasă. Micile societăți din jur au început să se dezvolte și să evolueze rapid. Evident, multe facțiuni se luptă pentru controlul acestei zone și pentru a pune mâna pe cât mai multă tehnologie ascunsă în Underside, lumea fantastică de sub Krater.

Cum pericolele din Underside sunt dincolo de capabilitățile unui simplu om, aceste zone sunt exploatate de către grupuri de mercenari și aventurieri specializate, capabile, în teorie, să facă față necunoscutelor amenințări din Underside.

În particular, povestea se învârte în jurul unui astfel de grup de mercenari, care nu fac altceva decât să caute oportunități pentru evoluția personală, în primul rând pe plan financiar. Abordarea de către producători e ușor inconsistentă cu povestea la acest capitol și voi explica de ce mai târziu.

Jocul e programat să fie lansat în trei episoade separate. Acesta este primul episod, care se concentrează pe o singură rasă și deschide spre explorare doar o secțiune a craterului. În viitor, sunt programate să apară alte rase, respectiv întreaga suprafață a craterului să devină accesibilă.



Harta pe care te deplasezi de la un obiectiv la altul

În echipă

La bază Krater este un RPG de echipă – controlezi 3 personaje simultan, fiecare cu câte două abilități active. Numărul de personaje pe care îl poți deține e mai mare, însă numai trei pot fi active în același moment. Oricând poți intra în meniul de caracteristici și poți schimba personajele între ele. Personajele sunt clasificate din start în patru clase, cu funcții specifice de tank, DPS, CC (crowd control) și Healer. Cum nu poți controla decât trei, evident, nu poți avea și Healerul, și CC-ul activi în același timp, ceea ce creează niște posibilități interesante despre care o să vorbesc mai târziu.

Fiecare personaj are un număr fix de atribute – Strength, Focus, Intelligence, Stamina, Defence –, care le influențează prezența în luptă. Evident, pentru atacurile de la distanță Strength nu contează, așa cum pentru tank inteligența e prea puțin necesară. Însă Defence putem spune că are valoare indiferent de clasă.

În ce mă privește, sunt adeptul atributelor personalizate. Spre exemplu, dacă am un doctor în echipă care nu poate folosi decât pistoale, aș prefera ca producătorii să se limiteze la a-mi oferi posibilitatea de a crește Strength, pentru că nu văd scopul. Aș vedea fiecare clasă construită DOAR cu propriile sale atribute, care au influență doar asupra clasei respective. Astfel, nivelul de confuzie va scădea. Pe de altă parte, încă nu înțeleg conceptul de Stamina = Health din multe jocuri, din moment ce Health poate rezulta foarte bine din Strength. Da, e mai puțin controlabil, dar, dacă ai gândi toate atributele în felul acesta, cu dublă/triplă funcție și ceva mai logic, atunci le poți folosi pe aceleași pentru toate clasele unui joc și ai chiar și consistență (chiar dacă vei avea mult mai mulți jucători confuzi). Legat în particular de KRATER, nu înțeleg ce caută Defence în listă, dar bănuiesc că nu au știut ce să facă cu el. Cert e că atributele sunt inconsistente și nu prea au logică.

Singurul mod în care poți crește atributele este prin implanturi. Abilitățile sunt fixe în funcție de clasă și nu există alternative, ceea ce limitează imens gameplay-ul. În aceeași ordine de idei, personajele au niveluri, dar motivul pentru care avansează în nivel este oarecum lipsit de logică. Nu înțeleg de ce avansarea este blocată de câți bani ai, de exemplu, în sensul că, la nivelurile 5 și 10, trebuie să plătești un antrenor ca să-ți permită să avansezi. Adică înțeleg, dar e un truc ieftin ca să generezi timp de joc. Se putea face altfel, organic, furnizând mai mult conținut în joc sau pur și simplu generând o curbă de avansare cu o pantă mai lentă. Nivelul maxim e 15.

Nu mă pot abține să nu vorbesc despre o altă



Suma aia e de acces la nivelul 15, e enormă, serios.



inconsistență, atât legată de gameplay, cât și de storyline. EROUL prin definiție e același de la începutul până la sfârșitul poveștii. Nu are de-a face neapărat cu faptul că urmărești povestea unor personaje care au influență asupra acțiunii din poveste ÎN MOD DIRECT și nu are neapărat legătură cu însăși definiția unui fir narativ. Are de-a face cu modul nostru de a ne atașa sau identifica cu personajul sau personajele cu care jucăm. Nu poți începe să joci cu un grup de mercenari curajoși și plini de entuziasm, dar limitați la nivelul 5, pe care jocul să te oblige să îi vinzi ca să cumperi alții, limitați la nivelul 10. Adică îs eroii principali. E normal narativ să ai, poate, un singur erou principal și să îi schimbi pe ceilalți.

Producătorii au rezolvat această inconsistență generând alte două inconsistențe. Acum trebuie să plătești ca să avansezi în nivel, cum ziceam, dar vânzătorii de eroi nu au dispărut. Cum toți au exact aceleași abilități, de ce anume i-ai vinde pe ai tăi și ai cumpăra alții? Doar din cauza modului în care e tratată moartea (o altă mică inconsistență)? Deși KRATER excelează în multe direcții, dă impresia că designul conceptual e făcut de cineva total lipsit de experiența jucării RPG-urilor.

Și gameplay

Mecanica jocului e una foarte simplistă – click&fight cu alternanțe de folosit abilități active și, eventual, un dispozitiv situat, probabil, la curea, care poate fi o poțiune de sănătate, un injector de atribut sau o armă adițională. Toate au cooldown-uri destul de mari.

Sistemul de questuri e direct și fără ocolișuri. Pe lângă cel principal, mai sunt câteva secundare, de umplutură, dar care toate duc spre exact același tip de experiență. Din cauza limitelor de abilități și dispozitive, numărul acțiunilor într-o luptă e fix și nu variază. Singurul lucru pe care îl poți face pentru abilități este să le atașezi un fel de buf-uri adiționale, care, de obicei, afectează temporar atributele (inconsistent, pentru că +5 la stamina temporar îți dă o bară goală...). Asta face jocul după un anumit nivel, extrem de plictisitor, strict pentru combat. Asta se coroborează oarecum și cu design-ul de dungeon-uri, care e static și invariabil... identic. Inamicii sunt relativ lipsiți de personalitate și individualitate, inclusiv boșii. Înțeleg că avem de-a face cu un joc cu buget redus, dar sunt sigur că se poate mai bine. Asta mai ales că observ multe idei faine, prezente în joc, care însă nu sunt exploatate.

Vorbeam de faptul că sunt 4 clase complementare de eroi, dar tu nu poți folosi decât 3 în același timp. Citind pe la alții, majoritatea spun că Healer este neapărat necesar în orice grup. Sincer, eu prefer CC în loc de Healer, fiindcă, din cauza cooldown-urilor prost echilibrate și a damage-ului infim, doctorul e inutil. CC-ul este, din fericire, și un DPS destul de bun, lucru care compensează cu succes lipsa doctorului. Restul combinațiilor însă sunt aproape imposibil de jucat, ceea ce din nou limitează enorm gameplay-ul.

Moartea e tratată interesant în joc, deși cam artificial. Dacă unul dintre personaje este incapacitat, va apărea în joc ca fiind rănit, lucru care îi umple o bară. Dacă moare de mai mult de 3 ori, de obicei îl pierzi definitiv. Ținând cont de faptul că orice personaj nou recrutat pleacă de la nivelul 0, e bine să eviți moartea de tip definitiv. Din fericire, personajele pot fi vindecate în oraș contra cost.

Observ pe site-ul oficial că se pune foarte mult preț pe faptul că jocul ar avea un sistem extensiv de producție de arme, implanturi etc. Deși apreciez în general posibilitățile de acest gen, în Krater am stat departe de ele, fiindcă e nevoie de extrem de mult grinding după componente, iar unele rețete nu sunt suficient documentate. E greu să înțelegi cum faci rost de anumite părți intermediare, despre care nu știi dacă sunt drop-uri sau trebuie create pe baza unei rețete. Pe de altă parte însă, ceea ce poți crea tinde să fie mult mai de valoare față de ceea ce pică de la mobi, lucru care ar trebui să te incite să cauți ceea ce ai nevoie. Jocul nu excelează în diversitate nici la nivel de arme. E oarecum limitat la modele 3D, care se tot repetă, iar atributele nu sunt distribuite cu prea multă imaginație.

Sincer, aș vorbi mai mult despre experiența mea de gameplay hack and slash din perspectivă top down din KRATER, dar nu prea am ce spune. Jocul e mult prea direct și nici măcar nu e greu de stăpânit. Pe lângă asta, are numeroase inconsistențe conceptuale de design, care sar în ochi și care contribuie și mai rapid la nevoia de „Next, please".

Observ însă că, în ultimele 2-3 patch-uri, o

Dan picior de gâscă







Ca să produc un Defence Implant II, am nevoie de un… Defence Implant II?!

mulțime de probleme au fost rezolvate, ceea ce înseamnă că măcar producătorii țin cont de feedback și îmbunătățesc jocul. Pe de altă parte, nu mă pot abține să nu suspectez că jocul a fost intenționat aruncat pe piață neterminat, pentru a se autofinanța. Sunt de acord cu ideea asta atâta timp cât producătorii anunță acest lucru. Fatshark nu a zis nimic, lucru care îi afectează reputația, indiferent cât de suedez e.

Atomic Grillkorv

Intenția mea inițială a fost de a face acest review să sune mai pozitiv, dar, pe măsură ce scriam, mi-am dat seama că, de fapt, cea mai mare parte a timpului am VRUT ca jocul să-mi placă. Și asta, pentru că are o grămadă de lucruri faine. Spre exemplu, întreaga lume este construită pe motive locale suedeze, gen magazine care se cheamă Atomic Grillkorv (Cărnațul la grătar atomic), căsuțe roșii pline de motive steam-punk sau drama designerului de la compania locală de dotări pentru case, IDEA. Pe lângă asta, în contextul în care pentru mine Diblo III a fost dezamăgitor, simțeam nevoia să pun mâna pe un action RPG de calitate și am sperat ca acesta să fie KRATER.

Legat de sunet, coloana sonoră e faină. Christian pare a fi un compozitor potrivit jocului, însă restul sunetelor sunt destul de jalnice. Iar cu o floare nu faci primăvară.

Din păcate, deși jocul are un potențial fantastic, mi-e teamă că le va lua prea mult timp producătorilor să-l exploateze. Dar, na, fiind extrem de atractiv vizual, e posibil să se vândă și atunci există șanse de evoluție.

Acest lucru mă duce cu gândul la frustrările multor producători față de presă, precum că cei care fac review-uri nu ar fi pricepuți, din cauză că nu-și dau seama ce înseamnă să lucrezi la un joc. Ceea ce nu-și dau seama ei însă este că, dacă trăiești în ambele lumi, ai șanse să devii mult mai critic, pentru că înțelegi procesul din toate punctele de vedere și știi exact care sunt greșelile făcute. De asemenea, poți face diferența doar din gameplay între lipsa de competență, lipsa de experiență și lipsa de organizare a companiei din spatele jocului, pentru că transpar fiecare prin elemente specifice. Iar Krater, din fericire, suferă doar de lipsă de experiență și de un pic de lipsă de organizare, ceea ce înseamnă că are în continuare potențial. Lucru ce mă face să-mi doresc să particip direct, nu doar printr-o critică. Poate ar trebui să le scriu…

■ **Locke**



VERDICT LEVEL

+
- stilul grafic
- atmosfera
- originalitatea

–
- probleme de design
- gameplay redus
- sunetele

PE SCURT:
Krater este un joc cu un potențial fantastic, dar care are nevoie să fie și exploatat.

7.5

Gen RPG **Porducător** Fatshark **Distribuitor** Fatshark **Ofertant** GamersGate.com
ON-LINE kratergame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2,4 GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** GeForce 8xxx/Radeon 2xxx

ALTERNATIVA FALLOUT 1 SAU 2/ WASTELAND
Având în vedere stilul jocului, alternativa sa ar putea fi ceva gen Fallout 1 și/sau 2, Wasteland sau altele. Din anumite puncte de vedere, și Torchlight ar fi o opțiune, însă tema e fantasy.



ediția 03/2012
ediția 01/2012



ediția 02/2012
ediția 01/2012



ediția 02/2012
ediția 01/2012



ediția 03/2012
ediția 01/2012

FPS la purtător

RESISTANCE BURNING SKIES



Să nu-mi spuneţi că nu aţi văzut niciodată vreun trailer pentru cine ştie ce shooter dedicat mobilelor sau tabletelor şi nu aţi rămas impresionaţi de nivelul grafic la care s-a ajuns pe aceste platforme. Totuşi, într-un final glorios, atunci când reuşeşti să pui mână pe jocul respectiv (fie că e third person, precum Shadowgun, fie first person, cum e seria N.O.V.A.), nu-ţi poţi ascunde dezamăgirea: degeaba arată bine, dacă nu poate fi controlat decent. Din păcate, în ciuda hardware-ului relativ avansat pe care-l întâlnim pe astfel de dispozitive, interfaţa touch only pur şi simplu nu poate susţine o schemă de control funcţională pentru shootere.

Tocmai pe acest aspect s-a pus accentul atunci când a fost concepută PlayStation Vita, consola fiind dotată din „naştere" cu două stick-uri analogice şi suita de butoane necesare pentru a acomoda shooterele la purtător. Resistance: Burning Skies vine ca o confirmare a validităţii acestei scheme de control: în sfârşit, un first person shooter poate fi jucat fără compromisuri pe un dispozitiv mobil.





Cine-a zis ca alienii nu-s duşi la biserică?





Încă o rezistență...



După cum v-ați dat deja seama, avem parte de un nou titlu Resistance, de această dată dedicat consolei portabile PS Vita. Deși este realizat de un alt studio față de seria principală, Burning Skies se aliniază cu brio la linia deja trasată de precedentele titluri ale seriei: first person shootere decente, incapabile însă de a „rupe gura târgului".

Eroul principal nu mai este cine știe ce soldat cu un trecut militar consistent, Tom Riley fiind un simplu pompier luat prin surprindere de invazia extratereștrilor Chimera. În încercarea de a-și salva familia, Riley parcurge șase capitole, foarte bine integrate în universul Resistance. Pe lângă această porțiune single player, Burning Skies beneficiază și de multiplayer online, capitol la care voi reveni un pic mai târziu.

Aminteam un pic mai sus că titlurile Resistance nu s-au făcut remarcate niciodată grație nivelului lor calitativ ieșit din comun; Burning Skies nu face excepție, principalul defect fiind evidenta lipsă de finisare de care jocul produs de Nihilistic Software dă dovadă. Spre exemplu, grafica din Resistance: Burning Skies este, după cum ar spune englezul, „all over the place": modelele de arme și personaje arată bine, în schimb nivelurile parcă sunt făcute pe vremea când Quake 2 și Half-Life erau considerate încă vârfuri tehnologice. De asemenea, inamicii Chimera, odată doborâți, dispar în neant dupa câteva secunde, fără nici măcar un efect care să mascheze această soluție deloc elegantă. Nu în ultimul rând, filmele dintre misiuni, deși pornite de la un concept interesant, sunt pline de artefacte de compresie, calitatea codării lăsând de dorit.

Și totuși, din fericire, Burning Skies beneficiază și de multe plusuri: arsenalul păstrează farmecul tipic titlurilor Resistance, cu moduri de foc alternative și posibilități de upgrade. De altfel, unul dintre cele mai reușite aspecte ale jocului este modul în care touch screen-ul este folosit pentru a extinde funcționalitatea armelor: modurile alternative de foc sunt activate prin diferite gesturi executate pe ecran, iar atacul melee este apelat prin apăsarea unui icon de pe ecran, indiferent de arma echipată la momentul respectiv. Și grenadele sunt utilizate într-un mod inedit: printr-o simplă operațiune de drag'n'drop a icon-ului aferent, grenadele pot fi aruncate cu precizie în mijlocul grupurilor mai numeroase de inamici.

Adăugați aceste elemente inedite posibilităților clasice oferite de stick-uri și butoane și obtineți un shooter mobil perfect controlabil, care strălucește mai ales în multiplayer. Deși modurile de joc sunt standard (accentul fiind pus pe deathmatch și team deathmatch), Resistance: Burning Skies oferă un pachet cuprinzător atunci când vine vorba de multiplayer: matchmaking capabil, loadout-uri, sistem de avansare în nivel bazat pe experiența acumulată, gameplay stabil, fără lag sau alte inconveniente. În sfârșit experiența completă a unui shooter multiplayer poate fi trăită pe un dispozitiv de gaming mobil.

Ca o scurtă paranteză, înainte de verdictul final, vânătorii de trofee și achievements n-ar trebui să rateze Resistance: Burning Skies – cu puțin efort (și cu mai multă pricepere), întreaga listă de trofee poate fi deblocată într-o singură parcurgere completă a campaniei single player.

Până la urmă, lăsând la o parte neajunsurile, marele merit al acestui titlu este că funcționează adecvat și poate fi jucat fără probleme pe o consolă portabilă, o performanță de neînchipuit până acum pentru un first person shooter mobil. Astfel, deși nu bate niciun record calitativ, Resistance: Burning Skies reușește să deschidă calea către o nouă generație de jocuri mobile, existând potențialul ca acestea, în viitor, să-și poată depăși concurența de pe consolele „de casă" sau PC-uri.

■ **Cosmin Aioniță**



Mori, aliene, mori!

VERDICT LEVEL

+
- în sfârșit un FPS portabil perfect funcțional
- arsenalul și modurile de foc alternative
- lista de trofee accesibilă

–
- lipsa de finisare per ansamblu
- inconsistența grafică
- codarea oribilă a filmelor

PE SCURT:
Raportat la piața jocurilor mobile, Resistance: Burning Skies ar trebui considerat un etalon, cel puțin în ceea ce privește controlul. Dacă treceți peste neajunsuri (în special cele de ordin grafic), puteți descoperi un shooter competent, chiar dacă nu ieșit din comun.

7.5

Gen First Person Shooter **Producător** Nihilistic Software **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** PlayStation Network sau Partenerii SCEE în România **Online** myresistance.net

ALTERNATIVA UNIT 13
Chiar dacă nu e first person, și Unit 13 demonstrează cu vârf și îndesat că două stick-uri și butoanele aferente sunt vitale pentru a putea controla eficient un shooter portabil.



Patru de X, cu caractere speciale

ENDLESS SPACE

Ador din tot sufletul noua asta eră a jocurilor, în care producătorii nu mai depind de nimeni. O multitudine de titluri nu ar fi apărut niciodată dacă nu ar exista un Gabe Newel cu Steam, împreună cu accesul atât de facil la Internet. Dacă e ceva ce Valve face și mai bine decât Steam, aceea e să permită și uneori chiar să perpetueze servicii concurente, cum ar fi Desura, Beamdog sau Impulse, doar de dragul unui viitor în care TOATĂ lumea să aibă de câștigat. Și nu mai poate spune nimeni că idealizez Valve și ceea ce oferă, pentru că adevărul e că ceea ce fac ei nu mai are acoperire doar în nevoia de profit. Acțiunile lor determină voluntar o nouă eră, unde cei care vor decide exact ce anume vor să cumpere și cât vor să plătească vor fi cumpărătorii, și nu cei care vând.



Imperii în formare

Games2gether

În acest context, în fiecare lună mai dau peste câte un joc nou care mă lasă cu gura căscată. Dacă luna trecută am fost aproape de o asemenea stare cu Krater, un joc cu potențial enorm, dar exploatat insuficient, luna asta am găsit un alt titlu, Endless Space, al cărui potențial nu a suferit.

Produs de către un studio independent din Paris, Amplitude, jocul este un 4X spațial, adică „Expand, Explore, Exploit, Exterminate". Pentru dezvoltarea acestui titlu, Amplitude a venit cu o idee foarte interesantă de producție, și anume ceea ce ei numesc Games2gether. Conceptul nu e nou, dar e particular. Probabil vă gândiți ca și mine la Slightly Mad Studios și World of Mass Developement. Aceștia, deși îți cer să plătești, îți permit mult mai puțin să participi la procesul de producție, exceptând cazul în care contribui cu sume serioase de bani.

Games2gether nu este un sistem prin care producătorii cer bani, ci un mod prin care vor ca tu să participi la procesul decizional de creație a jocului. Echipa de pro-



Un sistem bine consolidat



Un sistem solar foarte bogat și neocupat



O mică parte din arborele de cercetare

ducători vine periodic cu tot felul de propuneri, unele personale, altele venite de la comunitatea din care faci parte și tu, și le supune discuției și ulterior votului. Ceea ce trece de comunitate intră în joc, iar restul e fie refolosit, fie aruncat pur și simplu. Concomitent, producătorii țin la curent comunitatea cu întreaga evoluție a produsului. Endless Space este în cea mai mare parte produs prin acest sistem, ceea ce justifică oarecum nivelul de complexitate și consistența designului.

O altă abordare

S-a întâmplat că în ultima vreme am rejucat o serie de jocuri din categoria asta, începând cu mai vechile Master of Orion și Fragile Allegiance (de pe GOG.com) și continuând cu Galactic Civilizations, respectiv Distand Worlds – ultimul, în opinia mea, fiind cel mai bun joc din această categorie. Distant Worlds e atât de complex și de bine gândit, încât restul par a fi versiunile pentru preșcolari ale genului.

În acest context, Endless Space a picat exact când a trebuit, pentru că am posibilitatea de a-l judeca mult mai obiectiv din moment ce nu mă bazez numai pe aduceri aminte din ultimii 10-15 ani. Și recunosc că nu mă așteptam la nimic special, ba chiar eram sigur că o să-l diger complet în 2-3 zile. Însă nu a mers chiar așa. Mi-a rămas în gât în mod plăcut și încă nu am reușit, după aproape o lună, nici măcar să-l duc în stomac. Și nu e din cauza unui grup imens de variabile și unui volum posibil infinit de muncă de micromanagement, cum era cazul lui Distant Worlds. E vorba de folosirea inteligentă a unor concepte de bază. Micromanagementul e ținut bine în frâu, dar posibilitățile rămân infinite.

The Butterfly Effect

Folosind o interfață foarte faină, chiar dacă uneori nu foarte intuitivă (dar mult mai intuitivă ca altele din aceeași categorie), ești prezentat cu opțiunea de a juca una dintre facțiunile jocului. Evident, există și o poveste, care e legată strict de efectele expansiunii și inabilitatea oamenilor de a învăța din propriile greșeli, dar nu o să intru prea tare în amănunte. Rolul poveștii tinde către zero chiar și din perspectiva modului de a te face să înțelegi universul jocului.

Facțiunile sunt și de oameni, și de extratereștri. Nu există un context definitoriu particular și majoritatea par a fi umane, dar cu abilități diferite. Eu am ales să joc cu niște ființe de tipul meduzelor care preferă planetele oceanice. Mai departe, primești cadou un sistem solar, cu o planetă ideală pentru rasa ta și, în funcție de noroc, cu alte planete pe lângă, care pot fi până la 5-7. Evident, poți avea și roiuri de asteroizi, care, după ce cercetezi o anumită tehnologie, devin și ei colonizabili.

Jocul e împărțit în clasicele aspecte: dezvoltarea planetei, cercetare, expansiune, colonizare, diplomație și, normal, război. Atunci când o facțiune controlează un sistem solar, o altă facțiune nu poate pune o colonie acolo, decât dacă o atacă pe cea deja existentă. Asta, practic, înseamnă că administrarea nu se face per planetă, ci per sistem solar (exceptând Planet Exploatation, prin care alegi să specializezi planeta respectivă pe industrie, populație, cercetare sau bani).

Mai exact, poți cerceta și aplica ulterior o serie de tehnologii care vor avea efect asupra tuturor planetelor din sistem simultan. Care e problema cu acest aspect? Păi, jocul are multe tipuri de planete, ceea ce înseamnă că aceeași tehnologie va avea efecte diferite, ceea ce va determina, în timp, modificări greu de anticipat. Nu știi exact ce se va întâmpla cu imperiul tău peste 100 de ture, când, poate, supraviețuirea ta va depinde exact de acea tehnologie pe care ai aplicat-o acum pentru întregul sistem, compus din 5 planete. Poate acea tehnologie te va împiedica să colonizezi alte planete, deoarece costurile pe termen lung s-au dovedit a fi greu de susținut. Da, probabil toate jocurile de acest gen pot avea această problemă, dar aici eu cred că e mai accentuată, deoarece aplici aceeași variabilă mai multor componente din sistem simultan și nu ai posibilitatea să revii asupra deciziei.

Economie, expansiune, cercetare

Nu introduc în discuție diplomația și războiul încă, fiindcă aceste subiecte merită tratate individual. Revenind la economie, așadar, sistemul e simplu. Odată ce ai acces la tehnologiile din cercetare, restul e un proces decizional de implementare. Singura problemă e că, la fel ca în lumea reală, totul este conectat. Jocul face o diferențiere clară între câteva tipuri de resurse cu care jonglezi. Acestea sunt puncte și, ca urmare, avem Puncte Industrie, Puncte Cercetare, Puncte Dust (bani) și Puncte Mâncare. Acestea sunt generate de fiecare planetă în parte, dar tu nu le poți influența decât per sistem solar. Știu că pare ciudat, dar fiecare tehnologie are influențe diferite în funcție de planetă. Asta înseamnă că o tehnologie care îți dă +2 Food pe planetă de tip Teran îți va da, poate, +1 pe planetă Barren. Evident că ți se specifică, dar asta nu face situația mai ușoară și efectul fluture devine mult mai probabil.

Revenind, primele 3 tipuri de resurse sunt motorul economiei, iar al patrulea, mâncarea, e combustibilul pentru populația umană care întreține motorul economiei împreună cu efectele sale. Așadar, prioritatea e clară – ai nevoie de oameni în primul rând, în concluzie, de mâncare. După care te poți gândi la restul. Mai târziu, oamenii trebuie să fie mulțumiți („Approval" se cheamă mulțumirea), așa că, dacă vrei să îi ai în continuare, trebuie să ai grijă și de celelalte resurse. De asemenea, trebuie să fii foarte atent la acțiuni gen colonizare sau război, care influențează populația.

Jocul are multiple tehnologii care vin din cercetare și care se aplică la toate nivelurile. Arborele de cercetare este bine gândit și te invită la specializare, dar îți oferă, ca și în celelalte jocuri, acces rapid la tehnologiile de



De aici se personalizează navele de luptă.



Luptele sunt spectaculoase, prezentate dintr-o perspectivă cinematografică.



O flotă de meduze



Cărți de abilități

bază din oricare categorie. Viteza de cercetare e direct dependentă de numărul de puncte de cercetare generate pe tură, care se acumulează. De aceea, pe măsură ce colonizezi noi planete, vei putea să cercetezi tot mai repede tehnologii care păreau inițial inaccesibile (necesitau la început 4000 de ture, de exemplu). De asemenea, se poate întâmpla uneori să ai așa de multe puncte de cercetare acumulate, că poți cerceta într-o singură tură mai mult de o singură tehnologie.



Diplomația arată bine.

Fiecare tehnologie cercetată vine cu 1 - 2 avantaje simultane. De exemplu, o tehnologie care îți permite să colonizezi asteroizi, „Atmosfere engineering", te va ajuta în același timp să terraformezi planete Barren. Alta, pe nume „High-Energy Magnetics", îți va da acces la o resursă specială, Antimaterie, dar îți va da și o tehnologie planetară – „Interplanetary Transport Network" – care îți dă puncte Industrie pe fiecare planetă din sistem, în cazul în care alegi să o implementezi (atenție la efectele negative, care vin sub formă de costuri in Dust adiționale și alte mizerii). Așadar, lucrurile sunt ceva mai logice, dar, la fel, comasarea efectelor asupra unor alte sisteme individuale comasate și ele determină efecte greu de prevăzut mai târziu.

În ceea ce privește colonizarea, aceasta e simplă. Pentru a coloniza alt sistem, acela trebuie să fie neutru și să conțină o planetă colonizabilă. Ai nevoie de o navă specială pentru asta. Pentru a coloniza o planetă sau un asteroid din același sistem, nu e nevoie de nave de colonizare; se face din interfață, cu un singur clic într-un număr de ture dependent de populația preexistentă și punctele de industrie per sistem. Atenție însă, expansiunea afectează nivelul de mulțumire al populației pe celelalte planete, așa că trebuie tot timpul să iei în calcul acest aspect.

Dacă sistemul e ocupat, este nevoie de asediu pentru a pune stăpânire pe planetele din sistem. După care nu mai e necesară colonizarea, deoarece planeta îți trece în administrare.

Ca o completare, există în joc implementat și un sistem de comerț, de care nu am reușit încă să beneficiez, deoarece ritmul de dezvoltare general al jocului e destul de lent și un meci poate dura mii de ture.

Diplomație și război

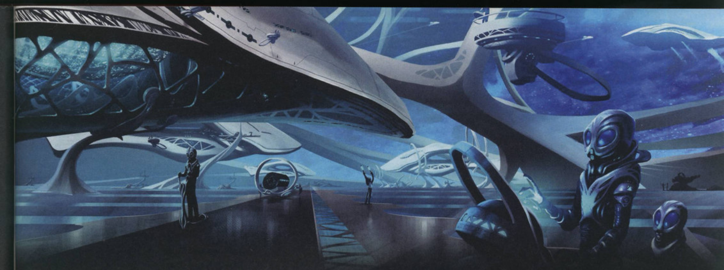
În ceea ce privește diplomația, sincer, nu sunt foarte convins. Exemplul meu practic este situația în care am dat peste o facțiune/rasă expansionistă, care nu a avut niciun fel de grețuri să îmi confiște un sistem, înainte de a-l cere sau măcar de a verifica dacă e bine să se pună cu mine. Să zicem că națiunile expansioniste suferă de prea multă încredere în toate forțele și ar fi normal acest comportament. Dar, mai departe, mi-am mobilizat flota și am pornit la război. I-am atacat un alt sistem, moment în care ei mi-au oferit un tratat de pace, simplu, fără compensații. Asta mi s-a părut ciudat, mai ales că îmi ocupaseră un sistem. Adică, stai, vii, îmi furi casa, iar după ce vezi că îs mai tare, îmi oferi pacea, dar nu-mi dai nimic înapoi? Evident, am încercat o contraofertă, însă nu au acceptat nimic. Fiind expansioniști rapizi, e clar că nu au resurse să susțină pe termen scurt o flotă serioasă, așa că nu am de ales decât să îi toc până la ultimul. Eventual, le las planeta mamă.

Ceea ce mi s-a părut și mai ciudat este că, după ce am început să bat la ei ca la hoții de cai, s-au decis că nu mai au încredere în mine și au devenit suspicioși... Adică, stai, după ce fac genocid cu o planetă întreagă, devii suspicios relativ la intențiile mele? Adică nu e evident faptul că sunt agresiv pentru că singurul mod în care mă pot apăra de voi e să vă extermin? Părerea mea e că mai trebuie lucrat la sistemul diplomatic totuși. AI-ul e clar că nu prea gândește.

Navele folosite în lupte pot fi personalizate ca module conținute. De fapt, e obligatoriu să le personalizezi pe măsură ce avansezi cu cercetarea, pentru că dobândești acces la o multitudine de module noi. Aceste module sunt ofensive, defensive, de suport etc. și au multiple efecte, dintre care unele pot fi negative compensatorii. Unele module dau chiar și cărți de abilități (vezi mai jos).



Planetele își schimbă aspectul pe măsură ce se dezvoltă.



Ajungând la război, sistemul de luptă e absolut superb, chiar dacă este construit pe același „efect fluture". E foarte interesant că ai nevoie de Dust (bani) ca să te poți lupta. Fără bani ești în bătaia puștii și nu poți decât să te retragi... dacă ai timp. Dacă ai fonduri, lupta are trei faze, în funcție de distanța dintre nave – Mare, Medie și Mică. Eficiența armelor depinde de fază. În fiecare fază poți juca o carte de abilitate. Acestea pot fi ofensive, defensive, de suport sau o combinație de efecte pozitive și negative compensatorii din fiecare tip. Cărțile de abilități le obții prin cercetare sau vin de la Eroi (voi vorbi de eroi mai încolo).

O fază odată începută, nu mai poți altera cartea de abilitate aleasă și lupta merge înainte. Diferențele de tactică la acest nivel sunt IMENSE. Date fiind combinațiile posibile de abilități, rezultatul unei lupte este greu de anticipat. Un jucător bun poate câștiga din inferioritate numerică, ceea ce aduce un bonus fantastic de gameplay acestui tip de joc. Majoritatea jocurilor 4X nu excelează la sistemul de combat. De fapt, aș merge atât de departe cât să spun că e cel mai fain sistem de luptă din categoria sa, chiar dacă includem în grupul 4X și jocuri ca Civilization sau Alpha Centauri.

Ca să nu uit de eroi, aceștia sunt unități speciale care pot fi folosite fie pentru a gestiona sisteme solare, fie pentru a conduce flote. Bonusurile pe care la aduc sunt foarte mari, în general. Având în vedere că și cresc în nivel și învață abilități noi, eroii sunt indispensabili. Problema lor e că sunt extrem de scump de întreținut, ca urmare, necesită foarte multe puncte Dust per tură și nivel.



Erou de nivel 8 cu istoric de luptă solid

Iar fluture

Așadar, total luat prin surprindere sunt, cum ar zice Yoda. Baiu' e că meciul de față, care a ajuns departe și în care am investit multe ore, începe să fie pierdut. Mă uit la frumusețea asta de joc și la abordarea strălucită și nu înțeleg unde am greșit. Probabil, anumite decizii luate în necunoștință de cauză au determinat consecințe sinistre acum, care îmi fac viața grea. În cel mai bun caz, o să reușesc să-mi conserv doar un mic colțișor de spațiu, deoarece imperiul nu mai poate funcționa unitar. Care dintre deciziile mele vechi de management au determinat situația asta, nu am idee. Asta e cu efectul fluture. Nu știi ce și de unde vine. Și cum e foarte greu să afli, nu te poți întoarce să arunci la gunoi lucruri, pentru că nu știi exact ce efect vor avea... Endless Space e un sistem bazat pe reguli simple, dar care generează un nivel de complexitatea foarte mare. Prea multe dependențe, prea multe intersecții... Absolut minunat!

■ **Locke**

P.S. Jocul are un multiplayer foarte stufos, însă la data review-ului nu era încă de analizat. Așa că, poate, mai încolo.



VERDICT LEVEL

\+
- abordarea
- implementarea
- grafica

–
- diplomația
- confuzie uneori
- fluturii

PE SCURT:
Endless Space impresionează la toate nivelurile prin abordarea originală a unui gen care nu părea să mai aibă nimic nou de adus.

9

Gen 4X spațial **Producător** Amplitude **Distribuitor** Iceberg Interactive
Ofertant GamersGate.com **On-Line** endless-space.amplitude-studios.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Core 2 Duo **Memorie** 2 GB RAM **Video** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA DISTANT WORLDS
De departe cea mai bună alternativă la acest joc este Distant Worlds, pentru că nivelul la care este gândit e pur și simplu imbatabil. Da, poate că nu e așa frumos grafic, dar nici nu are nevoie să fie. Jocurile astea nu sunt pentru cei pasionați de grafică.



Se pare că adventure-ul nu mai poate veni decât de la nemți

Nu sunt familiarizat cu universul care servește drept fundal pen&paper-ului The Dark Eye, care a întrecut de mult Dungeons&Dragons ca popularitate în Germania, fiind exploatat și în două serii Rpg, mai vechiul Realms of Arkania și relativ recentul Drakensang. Ceea ce n-a intrat în conflict cu fanul adventure din mine, fiindcă, pentru a te bucura de Chains of Satinav, nu trebuie să faci un efort mai mare decât acela pe care aproape orice joc fantasy ți-l cere: să te iei de gât cu orci, să te îndrăgostești de zâne, să păcălești pitici îmbufnați și să-ți intri stoic în veșnicul rol de Prâslea. Deși face uz de nume de zeități și regate care au, probabil, o istorie aparte în spate sau de o geografie specifică pe care inițiații ar putea-o recunoaște, jocul construiește personaje și o poveste complet inteligibile chiar și pentru cel ce privește „Ochiul" în orbita-i întunecată pentru întâia dată.

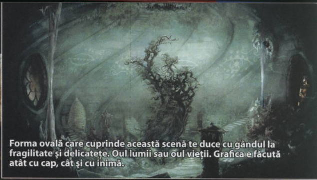
Și dacă tot am început articolul cu o destăinuire, o să fiu sincer până la capăt: nu sunt un mare fan al fantasy-ului. Nu mă deranjează, nu-mi repugnă, doar că nici nu mă incită sau farmecă instantaneu. Am început Chains of Satinav sceptic, mai ales că luasem deja o porție consistentă de adventure pe luna aceasta (Deponia, Resonance), iar pe măsură ce îndeplineam primele sarcini, mi-am spus în gând cu oarece siguranță de sine: „Meh!". Și am continuat, cu suișuri și coborâșuri de entuziasm, să joc până ce am ajuns în cel de-al doilea hub principal al jocului: un port mizer din apropierea unor mlaștini, cu marinari beți muți, contrabandiști italienizați, o matroană de băi rusofonă și... o aventură care se deschidea în fața mea, la naiba!

Ce vreau să spun? Că jocul are atmosferă, că te trezești după un timp în care reacțiile-ți sunt împărțite că a





Disecția acestei ciori nu este singura moarte cu care CoS te izbește încă din prolog.



Forma ovală care cuprinde această scenă te duce cu gândul la fragilitate și delicatețe. Oul lumii sau oul vieții. Grafica e făcută atât cu cap, cât și cu inimă.

ajuns să te intereseze toată tărășenia asta, că vrei să vezi ce te așteaptă în următorul ecran. Iar că atmosfera e atât de bine conturată și acaparatoare e o surpriză destul de mare, date fiind elementele contradictorii care se ciocnesc în găoacea jocului. Mă refer la aspectul tehnic, atât de bun și creator de feeling, pe de o parte, atât de prost, amatoricesc și dăunător atmosferei, pe de altă parte. Iar fiindcă grafica și sunetul sunt, în acest caz, elemente care atârnă atât de greu în balanța jocului, voi rupe un pic convențiile și voi vorbi despre ele încă de la început.

Grafica este minunată, încă o dovadă – a câta? – că adventure-urile nu au nevoie de engine-uri full 3D pentru a crea imersiune, ci dimpotrivă. O spun cu mâna pe inimă, cred că nu va exista vreodată mediu mai potrivit pentru ceea ce definim ca adventure în sensul tradițional decât această succesiune de decoruri desenate de mână cu dragoste și unite de o organicitate care merge mai departe de simplul estetism.

Din punctul ăsta de vedere, și experiența din Chains of Satinav se aseamănă cu cea a luării în posesie a unui tablou: intensa, dar scurta, plăcere pe care o resimt atunci când pătrund într-o nouă scenă se transformă în contemplare liniștită și caldă pe măsură ce îi descopăr fiecare obiect și ascunziș, dând naștere în mintea mea unei lumi mai vii și mai impregnate de fior decât orice obiect 3D.

Ca să fiu corect, motorul grafic nu e lipsit de probleme: lip-synch-ul este o caricatură, iar animațiile personajelor nu sunt foarte fericit armonizate cu genialele decoruri. Însă, toate acestea sunt aspecte secundare, iar mie nu mi-au dăunat experienței cu nimic. Decorurile sunt extrem de clasice din punct de vedere al compoziției și conținutului, însă atât de bine închegate, atât de sensibil iluminate și de spectaculos colorate încât mai că-mi vine să o spun: atmosfera se clădește aproape numai în urma sugestiei vizuale!

Din păcate, există și un revers al medaliei, iar el e reprezentat de partea de sunet. Nu mă refer la muzică, e discretă și potențează bine decorurile, ci în principal la interpretarea vocilor. De fapt, acesta e și capitolul unde CoS pierde cel mai mult teren, făcând un joc extrem de promițător să încetinească pe panta desăvârșirii. Nu, nici dialogurile nu sunt extraordinare, dar actoria le-ar fi putut salva în atâtea moduri, dintre care cel mai simplu și mai eficient ar fi fost acela de a le face să sune natural.

Ei bine, interpretările de care avem parte, în afară de unul sau două personaje (dintre care, nenorocire, nici unul nu este principal), sunt expresia celei mai pure banalități. Nu există nuanțe, nu există accent în propoziții, nu există modulații, nu există atitudine, nu simți nimic răzbătând din niște voci care repetă școlărește replici și-așa destul de comune. Mai rău, de câteva ori, cei fără de har din spatele personajelor își închipuie că pot să fie dramatici...

Și totusi, cu peisajele de poveste îndulcind caznele auditive și îndoind prozaicitatea dialogurilor, ești introdus treptat în lumea de poveste. Îmi vine greu să-mi explic cum jocul reușește să creeze și să întrețină atmosfera de care vorbeam. Povestea? Am și uitat de ea. Povestea se învârte în jurul lui Geron, un tânăr ce-și urmează ucenicia într-ale prinsului de păsări, singuratic și cam nedreptățit din cauza zvonurilor cum c-ar fi piază-rea, și Nuri, ultima zână care mai trăiește în această lume, ducând o existență tainică, după ce portalul către al ei tărâm a fost închis cu ani în urmă.



Făcând un scurt tur de memorie prin TLJ, aici am simțit că aventura chiar prinde avânt.



Inutil de spus că între cei doi „vitregiți ai sorții" va exista o afinitate, cu atât mai mult cu cât regatul Andergast, al cărui supus Geron este, se confruntă cu o invazie neobișnuită de ciori, în spatele căreia plutește o vagă amenințare despre care doar unii inițiați îndrăznesc să șoptească pe la colțuri: un vechi vrăjitor eretic care fusese ars pe rug s-ar fi întors din morți. Nuri, în calitatea ei de ființă excepțională, ar fi unul dintre elementele prin care bătrânul vrăjitor și-ar pune în mișcare sinistrele planuri.

Povestea e destul de generică, însă ceea ce reușește să o scoată din anonimat total este împănarea ei cu diverse întâmplări cu efect tragic. The Dark Eye e o lume în care nu totul conlucrează către un final fericit, astfel încât povestea gravitează în jurul temei pierderii, și dacă aceasta este definitivă sau nu. Ca să explic și titlul, Satinav este un semi-zeu ce a încercat să deturneze Corabia Timpului pentru a se împotrivi ideii de Soartă și a putea schimba viitorul, bravadă pentru care a fost pedepsit de zei prin înlănțuirea de respectiva navă, fiind astfel tot timpul capabil să întrezărească ceea ce va fi, fără nicio posibilitate însă de a schimba cursul eveni-





mentelor. Atât Geron, cât și antagonistul principal, vor încerca să rupă lanțurile simbolice care îi leagă de propriul lor destin.

Cât timp povestea e luată drept ceea ce este, fără a încerca să disceni mostre prea nobile de înțelepciune sau ocazii prea profunde de reflecție, ea se achită de datorie – aceea de a te ține strâns înfășat în atmosfera fantastică. Nu există o întorsătură de situație ca atare, deși jocul încearcă să-ți vândă un fapt clar ca lumina zilei încă din stadiile incipiente ca un asemenea procedeu narativ; dar nici desfășurarea ulterioară a lucrurilor, ca și finalul, nu sunt previzibile după tiparul „happy ending", așa că mă declar mulțumit.

Vei fi confruntat în timpul dialogurilor cu situații în care vei avea de ales, de cele mai multe ori între a spune adevărul sau a minți (caracter ușor duplicitar sau „slab" al lui Geron, de unde provine și parte a problemei lui morale), însă alegerea nu aduce modificări esențiale în poveste sau gameplay, jocul realizând o scamatorie retorică și aducându-te tot unde vrea el. Aparent, nici producătorului nu i-a fost ușor să rupă lanțurile lui Satinav.

Despre puzzle-urile rezolvate, numai de bine. În mare parte logice, suficient de complexe, variate și numeroase. Tipicarului din mine i s-a părut că a detectat vreo două dăți când producătorul a uitat să-și șteargă urmele după ce a eliminat niște puzzle-uri din peisaj, dar nimic foarte deranjant pentru jucător. Ca noutate, Geron are la dispoziție abilitatea rău-famată de a sparge sau dezmembra lucruri doar prin puterea gândului, funcție integrată activ în gameplay și de care te folosești frecvent în rezolvarea puzzle-urilor. Odată ce ți se va alătura și Nuri, vei avea inclusiv capacitatea de a repara tot ceea ce e stricat sau incomplet, printr-o abilitate complementară, demnă de dragostea pentru ordine și frumos a unei zâne.

Destul de solid chiar și până atunci, gameplay-ul primește un avânt nou de fantezie și prospețime odată ce ajungi în paradoxala lume a zânelor, unul dintre cele mai enigmatice și frumoase capitole ale jocului. Mai trebuie spus că aventura lui Geron se simte ca un adevărat adventure și pentru că lungimea jocului este mai mult decât satisfăcătoare.

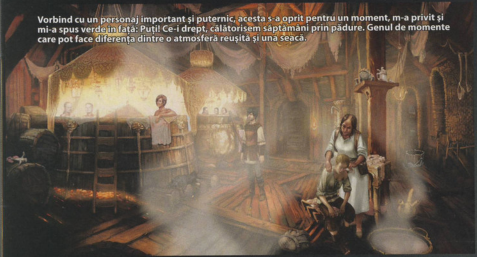
La început, ai opțiunea de a alege să parcurgi aventura ca un „greenhorn" (cu toate sistemele de ajutor activate) sau ca un veritabil veteran. Dar, poți face modificările inclusiv manual, oricând în timpul jocului, ceea ce e un mare plus – nu puține sunt dățile când eu, veteranul, m-am trezit în plin pixel-hunting, întorcându-mă prin toate locurile vizitate până atunci, dându-mă de ceasul morții fiindcă nu știam ce să mai fac sau unde să găsesc un element ce-mi părea absolut necesar. N-o să-l depunctez pentru asta, fiindcă ai la îndemână activarea acelei opțiuni ce-ți afișează toate punctele de potențial interes de pe ecran în urma apăsării unei taste. Cine e nostalgic după genul acesta de încurcătură poate rămâne veteran până în plăsele, cine nu, rezolvă problema rapid și eficient.



Dialogurile nu sunt nici prea-prea, nici foarte-foarte, dar își fac treaba. Voice acting-ul este cel ce dezamăgește teribil.

Chains of Satinav s-a dovedit a fi până la urmă o delectare, în ciuda lipsurilor sau locurilor comune semnalate mai sus. Cu o atmosferă permanent ridicată la plasă de grafică (ca un pariu personal al jocului), susținută și de cele câteva tușe mature ale poveștii, un gameplay bun și, per total, de o impresie fericită a întregului, îmi pare că acest prim pas în The Dark Eye e unul care m-a lăsat cu amintiri plăcute și pe care, cu doza de subiectivism aferentă unui dandy al aventurilor digitale, v-o recomand.

■ **Radu Sorop**



Vorbind cu un personaj important și puternic, acesta s-a oprit pentru un moment, m-a privit și mi-a spus verde în față: Puți! Ce-i drept, călătorisem săptămâni prin pădure. Genul de momente care pot face diferența dintre o atmosferă reușită și una seacă.

VERDICT LEVEL

+
- decoruri absolut minunate
- atmosferă, cum-necum
- cele câteva tușe mature ale poveștii
- puzzle-uri cu mecanica „sparge/repară"

–
- voice acting pendulând între banal și groaznic
- povestea încearcă să inducă suspans acolo unde nu e cazul

PE SCURT:
Să ne înțelegem, CoS nu este o capodoperă. În schimb, este un joc bun, care te prinde de-a binelea odată ce ai apucat să intri în lumea lui, oferindu-ți o poveste iluminată ici și colo de episoade aparte, un gameplay solid și o durată de joc considerabilă. Genul de adventure de calitate mediu-superioară care nu se mai face.

8

Gen Adventure **Producător** Daedalic Entertainment **Distribuitor** Daedalic/Deep Silver **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** dsa-satinavsketten.de

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel 2,5 Ghz Single Core **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM, compat. OpenGL 2.0

ALTERNATIVA CRYOSTASIS
O să sar calul și o să vă recomand un FPS ca alternativă la un adventure. Nu numai că tema timpului este mult mai serios și mai artistic problematizată în Cryostasis, dar întregul joc este înconjurat de o dimensiune metaforică grea ca mercurul și dulce ca ambrozia, banalele lupte pe care le dai nefiind altceva decât un fundal pentru istoriile personale și explorarea unui destin care compun materia narativă, făcându-l în ochii mei mai degrabă adventure decât FPS.

Tales from Space: Mutant Blobs Attack!!!

Libertate pentru blobi!

Săriți, că ne atacă pe toți! Blobii spațiali or ataca ei, dar măcar nu atacă portofelul! Tales From Space: Mutant Blobs Attack este unul dintre cele mai accesibile titluri pentru PlayStation Vita pe care le puteți descărca prin intermediul PSN (doar 7,99$ pe varianta americană a PS Store). Mai mult, creația celor de la DrinkBox Studios s-a dovedit a fi unul dintre cele mai bune jocuri (dacă nu chiar cel mai bun) pe care am avut ocazia să le încerc pe noua consolă portabilă de la Sony.

Tales From Space: Mutant Blobs Attack este pe jumătate platformer, pe jumătate puzzle, combinația dintre genuri fiind șlefuită până aproape de perfecțiune. Povestea, deși neglijabilă, își face treaba cât se poate de bine și are și darul de a stârni câteva zâmbete: „eroul" principal este un blob extraterestru, care, împreună cu alte astfel de creaturi, devine cobaiul preferat al unor oameni de știință. Șucărit nevoie mare de condiția sa, blob-ul jură răzbunare împotriva rasei umane, evadează și își pune în aplicare planul malefic. Pe scurt, acesta este hotărât să „mănânce" tot ce-i iese în față, în speranța că va crește mare și rău; astfel, dacă la începutul jocului blob-ul nostru încape într-un ghiozdan, spre final va fi capabil să devoreze zgârie-nori întregi.

Povestiri din spațiu

Controlul este unul dintre elementele care se fac imediat remarcate în Tales From Space: Mutant Blobs Attack. Pur și simplu nu ai ce-i reproșa: blob-ul răspunde la comenzi într-un mod exemplar. Puzzle-urile pe care le întâlnești pe parcurs apelează la o serie întreagă de mecanici de joc, care mai de care mai bine gândite: metalul fie poate atrage, fie poate respinge blob-ul; unele secvențe implică folosirea unui soi de jetpack ce oferă o libertate de mișcare mult mai mare, în dauna preciziei; diferite platforme pot fi mișcate sau rotite prin atingerea ecranului, în timp ce în unele niveluri navigarea mediilor de joc se realizează prin intermediul senzorilor de mișcare din consolă. Niciun astfel de element nu pare adăugat în mod forțat și toate funcționează excelent, demonstrând încă o dată că o utilizare inteligentă a metodelor de control puse la dispoziție de PS Vita poate duce la rezultate uimitoare.



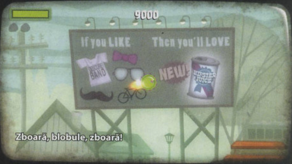
Bring it on!

Bineînțeles, toate acestea n-ar fi avut nicio valoare în lipsa unui level design de calitate. Din fericire, canadienii de la DrinkBox Studios au nimerit-o și aici, cele 24 de niveluri ale jocului (fără a număra stagiile bonus) purtând blob-ul prin nenumărate locații, unele inspirate din realitate, altele pur și simplu amuzante. La acest capitol merită amintită vizita pe Lună, referințele la alte jocuri (Angry Birds, anyone?), precum și ultimul nivel al jocului, o concluzie cum nu se poate mai potrivită pentru un astfel de joc.

Nu în ultimul rând, Tales From Space: Mutant Blobs Attack arată bine, grafica fiind concepută într-un stil ce amintește oarecum de creațiile lui Genndy Tartakovsky (știți voi, Dexter's Laboratory, Samurai Jack & co.). Partea sonoră (mai ales „vocile" celor doi crainici ce-și fac apariția în cutscene-urile dintre capitole) oferă același sentiment de „cretinism simpatic", numai bun pentru un joc în care un blob verde devorează întreaga planetă.

Poate că ar fi mers și un soi de multiplayer cooperativ, poate niște niveluri suplimentare, însă, chiar și în forma sa actuală, Tales From Space: Mutant Blobs Attack este o experiență pe care niciun deținător de PlayStation Vita nu ar trebui să o rateze.

■ **Cosmin Aioniță**



Zboară, blobule, zboară!



Om Nom Nom Nom...

VERDICT LEVEL

+
- control excelent
- level design câteodată genial
- stil grafic foarte potrivit pentru un asemenea joc
- preț accesibil

−
- hmmm... e prea scurt?

PE SCURT:

Eclipsează titluri cu pretenții, devenind astfel recomandarea #1 în materie de jocuri pentru PlayStation Vita.

9.5

Gen Puzzle/Platform **Producător** DrinkBox Studios **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** PlayStation Network **Online** mutantblobsattack.com

ALTERNATIVA GISH

Oarecum asemănător cu Mutant Blobs Attack din anumite puncte de vedere, Gish a fost unul dintre primele platformere care aduceau în prim-plan fizica realistă și un personaj mai puțin convențional.



Vechi, da' bune

Ys Origin

Mai țineți minte când vă povesteam în intro-ul recenziei Recettear despre noul val de distribuitori care încearcă să aducă în Europa și în State titluri exclusiv japoneze? Cu bucurie raportez că unora le-a mers bine și din ce în ce mai multe titluri încep să apară. Pe Steam, pe Wii, pe PS3. Xseed Games, formată din foști membri ai Square Enix USA, este una dintre cele mai de succes astfel de companii din ultima vreme. După un cuplu Wii care le-a adus faimă și bani (Little King's și The Last Story), iată că acum își îndreaptă atenția și spre PC, unde lansează două jocuri dintr-o serie care a apărut în Țara Soarelui Răsare acum o mie de ani (2005-2006) și de care bineînțeles că nu am auzit în viața noastră. Dar asta nu-i de rău, nu, cu japonezele de obicei e de bine, pentru că oricum majoritatea sunt atât de ciudate, încât îți stă mintea în loc. În ce joc mai trageți cu pușca cu lunetă ca să faceți lumea bine (Xenogears), în care v-ați mai deschis un magazin ca să vindeți loot-ul găsit prin călătoriile voastre (Recettear) și unde mai puteți încerca să vă căsătoriți și să întrețineți 5 fufe deodată (Little King's Story)?! D-asta le plac și le urmăresc (cum traducem stalking în acest context), pentru că sunt mereu o gură de aer proaspăt, iar cei care le fac par să spună: „îmi bag ceva în ce vrea piața, eu fac jocuri pe care mie mi-ar plăcea să le joc".

Așa și cu Ys, habar nu aveam ce o să joc, dar, datorită reacției comunității, știam că o să mă surprindă. Și nu a durat mult. Ys începe ca un serial anime clasic, cu imagini spectaculoase din ce o să se întâmple pe parcursul poveștii, după care te aruncă din cer ca o cometă. Până să ajungi jos însă, un turn (o clădire) de vreo 50 de etaje își întinde brațele (?!) și te lovește, cu intenția clară de a te omorî. Reușești să scapi, altfel ce ne-am mai juca, și când te trezești ești o fetiță (sau un băiețel, depinde ce ai ales la început) care începe să vorbească cu un copac din apropiere. Bananas, cum bine spun americanii. Deja îmi place! După un bloc de text – Doamne! cât mai vorbesc copiii ăstora, nu fără sens, dar oricum prea mult – decid că ținta mea e chiar turnul care m-a lovit. La parter mai găsesc câțiva cunoscuți, care mă ceartă că de ce nu am stat acasă, după care mă lasă să plec în…



Când îl apucă pandaliile, începe să arunce cu un jet de foc ce te transformă în friptură dacă stai în loc. Cât alergi de nebun în zigzag, ar fi bine să omori și din gândacii care tot apar; dacă-i înghite, își reface viața.

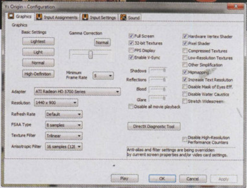


Hexagonul este obsesia acestui joc, harta însă, nu prea; atenție să nu vă pierdeți.


Deși grafica este de 2005 (ce vorbesc, nici în 2005 nu era de remarcat), Ys vine totuși și cu pasaje care-ți vor bucura simțul vizual.


O cameră fără niciun inamic, e clar că trebuie să-ți dezmorțești degetele pentru ce va urma.


Câteodată cei mai mici inamici vor fi cei mai puternici; am urât focurile astea.



Panoul de configurare a jocului. Mai tare decât multe shootere portate de pe console.


În timp, crești în nivel, obții arme, obiecte cu efecte pasive de pus în inventar și armuri din ce în ce mai puternice. La sfârșitul jocului ești o mașină de ucis. Cu adevărat de 100 de ori mai puternic decât la început.

„recunoaștere” cică, dacă promit că mă întorc să dau raportul când dau de greu.

Și asta e tot, de aici încolo tot ce ai de făcut este să te bați nebunește pe fiecare etaj al turnului și să încerci să ajungi în vârful lui. Un *acșiăn* cu elemente RPG de ți-e mai mare dragu'. Trec de primul etaj, trec de al doilea, hopa... boss. Și imediat realizez că am greșit ceva. Instinctiv am ajuns să aleg mereu hard la începutul jocurilor (dacă există, chiar și peste hard, dar, dacă titlul este pentru review, de obicei mă abțin, pentru că nu e frumos să ții revista-n loc pentru propriul masochism), aici însă, hard am vrut, hard am primit, să-mi ajungă. Boșii acestui joc sunt diabolici pe acest nivel de dificultate (mă întreb cum sunt pe nightmare). Cu toate astea, niciodată nu am avut impresia că jocul m-a trișat. Cel pe care-l vedeți pe aici, prin imagini, de exemplu (nu mai țin minte dacă era primul, au fost prea mulți), m-a omorât de cel puțin 30 de ori până l-am dovedit. Dar cu fiecare moarte am mai învățat ceva, cu fiecare moarte mă întorceam convins că de data asta o să-l dovedesc – sau măcar o să-i iau puțin mai mult din viață și o să văd ce se întâmplă mai departe. La sfârșit, când l-am răpus, dopamina a curs în valuri (că tot am învățat numărul trecut ce-i cu ea). Rar mai găsești jocuri în care să te simți atât bine după o luptă grea.

Așa cum era de așteptat, nu totul e roz în Ys, de exemplu, undeva, pe la începutul jocului, până mi-am intrat în ritm și am înțeles cum mă pot folosi de mediu, a dat un pic în plictiseală, după care m-am aprins atât de tare, încât nu mai știam ce să fac să trec mai repede peste blocurile de text pentru a mă întoarce la luptă. Apoi, te mai și scoate în desktop când ți-e mai mare dragul, o problemă pe care distribuitorii o realizează foarte bine și tot împing update-uri. De fapt, jocul vine și cu un fel de autosave, care nu intră în funcțiune decât în momentul în care a simțit că și-a dat harachiri și te întreabă când îl repornești dacă vrei să reiei „povestea” de unde ai rămas. Aș putea arăta cu degetul și grafica, și melodiile repetitive, dar, cu toate astea, recomand cu căldură acest titlu. Are sânge-n vene, este și copilăros, dar te și surprinde din loc în loc, cum numai japonezele știu să o facă. ■

ncv





Dacă vreți să vedeți toate fațetele poveștii, trebuie să terminați jocul cu toate personajele. Eroi diferiți ca stil de joc și personalitate care-și încrucișează drumurile pe parcursul jocului.

VERDICT LEVEL

+
- Boși rupți din iad
- Acțiune nebună
- Eroi total diferiți ca stil de luptă
- Hardu' e hard

–
- Grafică îmbătrânită
- Muzica devine repetitivă
- Crash-uri surpriză

PE SCURT:

Un action pur care vă va oferi cel puțin 20 de ore de luptă crâncenă dacă alegeți „hard” la începutul jocului. Bonus: câteva elemente RPG, dar și obiecte, și poveste interesante și ciudate.

8

Gen Action-RPG **Producător** Nihon Falcom **Distribuitor** XSEED Games **Ofertant** store.steampowered.com **Online** worldofys.com/yso

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium III 1 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** DirectX 9.0c

ALTERNATIVA THE BINDING OF ISAAC

Nu știu cum, dar jocurile astea două se aseamănă. Cu Isaac o iei în jos, în infern, aici urci până la ultimul nivel al unui turn. Unul e simpatic foc, celălalt scârbos și plin de muște. Cu toate astea, ceva le pune în același grup. Nebunie action.

RESONANCE



Un quest răsunător

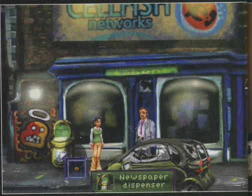
Pixel art, o viziune artistică având două tăişuri: fie o poţi folosi să-ţi ascunzi lipsa de talent, mijloace tehnice sau resurse, fie o poţi exploata la adevărata sa valoare, creând o lume „aproape completă", în care imaginaţia celui care priveşte întregeşte tabloul gândit iniţial.

Dacă stau bine şi mă gândesc, încă prefer acest stil grafic când vine vorba de jocuri de aventură (nu ne-am putea întoarce la vechea denumire de quest-uri?, sună mult mai puţin generic), un exemplu în acest sens fiind trecerea de la Monkey Island 2: LeChuck's Revenge la The Curse of Monkey Island. Pur şi simplu desenele animate din cel de-al treilea Monkey Island, deşi excelent realizate, nu rezonau absolut deloc cu imaginea personajelor pe care mi-o creasem singur, pe baza celor văzute în primele două titluri ale seriei.

Pe de altă parte, dacă un joc bazat pe acest stil vizual nu-mi stârneşte din start interesul, dacă nu mă prinde în mrejele sale narative, punându-mi imediat imaginaţia la muncă, firea-mi blazată şi superficială mă va îndemna să-l abandonez definitiv. Din fericire, Resonance nu face parte din această categorie de jocuri, fiind unul dintre cele mai bune quest-uri pe care am pus mâna în ultimii... foarte mulţi ani.

Rezonanţa zilelor noastre

Într-atât de entuziasmat am fost de Resonance, încât am început să-mi spamez contactele din lista de messenger cu mesaje de genul: „nu da banii pe vacanţă, bagă-i într-o Rezonanţă". Pe lângă inevitabila serie de înjurături şi ignore-uri, câţiva dintre amici s-au arătat interesaţi de joc, întrebându-mă însă chestii de genul: „e SF? e fantasy? etc.". Am stat un picuţ, mi-am scărpinat nervos chelia, m-am gândit şi le-



am trântit-o: „nu, frate, e... cum să zic... contemporan". Atât în ceea ce priveşte perioada în care se desfăşoară acţiunea, cât şi legat de caracterele personajelor ce populează acest joc.

În ciuda unor stereotipuri să zicem specifice eroilor din jocurile video, protagoniştii din Resonance au







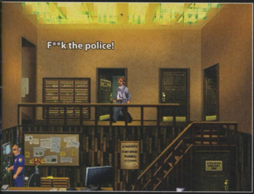


Unul dintre momentele speciale ale jocului



propriile agende, mai mult sau mai puțin evidente; grație acestora, întregul fir narativ este acoperit, cel puțin până într-un punct, de un voal de mister oarecum pervers, perfect pentru a menține interesul celui care joacă la cele mai înalte cote. Din păcate, după acel vital punct al poveștii, lucrurile își pierd din farmec, deznodământul nereușind să se ridice la nivelul restului jocului.

Și da, ați citit bine, e vorba despre protagoniști, la plural. Ca un incurabil fan Day of The Tentacle, am fost deosebit de încântat că, la un moment dat, poți juca chiar și cu patru personaje în același timp, fiecare dintre personalitățile și abilitățile acestora fiind necesare pentru a progresa.



Lecitina, bat-o vina

Unii ar spune că patru eroi e prea mult, că se pierde firul logic și iese un haos. Nimic mai neadevărat: unul dintre cele mai importante atuuri ale lui Resonance este modul logic în care au fost gândite puzzle-urile. Chiar dacă niciunul dintre acestea nu are vreo rezolvare fantezistă, găsirea soluțiilor poate necesita însă un pic de materie cenușie, jocul nefiind în niciun caz „dumbed down", precum numeroase alte titluri de acest gen. Spre exemplu, în Resonance nu veți întâlni un buton care să scoată în evidență toate obiectele din scenă cu care se poate interacționa.

În schimb, producătorii au implementat un sistem inedit de gameplay, bazat pe memoriile de scurtă și lungă durată. Primul dintre acestea adaugă un nou strat de complexitate, forțând jucătorul să bage bine la cap locurile pe unde a umblat și obiectele cu care a interacționat. În Resonance, acestea nu apar automat în opțiunile de dialog pe care le poți aborda cu celelalte personaje; în schimb, trebuie să adaugi un astfel de item în memoria de scurtă durată și să-l aduci în discuție la momentul oportun pentru a putea dezlega anumite mistere. Și, după cum aminteam, fiecare erou are propriul background, gestionarea corectă a acestui sistem de memorie fiind vitală pentru a duce Resonance la bun sfârșit.

Memoria de lungă durată este ceva mai banală: avem de-a face cu anumite momente extrem de importante ale poveștii, care, odată parcurse, sunt adăugate automat în acest sistem. Similar, acestea pot fi folosite drept subiecte de discuții (și nu numai) în anumite situații-cheie ale jocului.



Put your money where your mouth is

Aminteam mai devreme că abordarea pixel art ar putea ascunde o eventuală lipsă de mijloace tehnice sau resurse. În cazul lui Resonance, adevărul este undeva la mijloc: jocul este construit de o mână de oameni (xii games și Wadjet Eye Games) cu ajutorul AGS (Adventure Game Studio, un tool pe cât de ușor de folosit, pe atât de neadaptat la tehnologia modernă).

Astfel, deși aspectului grafic nu-i poate fi reproșat nimic (asta în cazul în care ești pregătit, după cum am mai spus, să întregești imaginea jocului cu ajutorul propriei imaginații), există o serie de bug-uri și incompatibilități deranjante (cu profilurile de power saving ale unor laptopuri, cu overlay-ul Steam etc.).

Per total însă, acestea sunt doar niște mofturi, ușor de trecut cu vederea în contextul efortului imens depus pentru realizarea acestui joc (oare cum poate avea un indie game precum Resonance un voice cast mult peste titluri cu bugete de zeci de milioane de dolari?). Enough vorbăraie, jocul merită cu vârf și îndesat. Și mai dați-le dracului de țigări, nu vă mai caliciți și investiți în astfel de titluri, doar așa vom mai avea parte și pe viitor de bijuterii precum Resonance! ■

Cosmin Aioniță

VERDICT LEVEL

+
- stilul grafic pixel art se potrivește de minune
- o bună parte a poveștii
- mai mulți eroi principali, fiecare cu propria agendă
- long și short term memory, sistem logic de puzzle-uri

−
- cealaltă parte a poveștii
- mici probleme de compatibilitate și bug-uri

PE SCURT:

Resonance este, de departe, cel mai bun quest clasic pe care am avut plăcerea să-l fi jucat în ultimul deceniu.

9.2

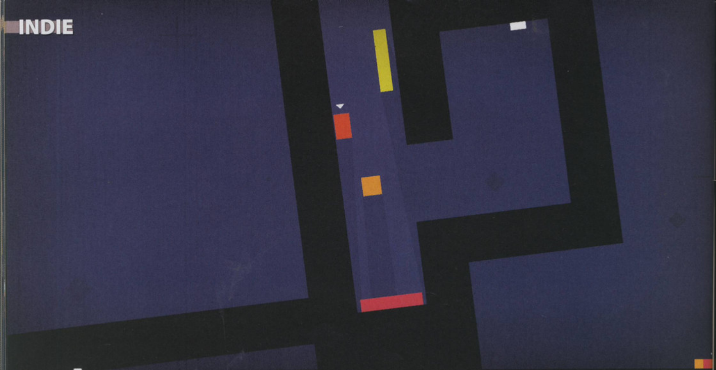
Gen Adventure **Producător** xii games și Wadjet Eye Games **Distribuitor** Wadjet Eye Games **Ofertant** store.steampowered.com **Online** wadjeteyegames.com/resonance.html

CERINȚE MINIME:

Procesor Pentium **Memorie** 64 MB RAM **Video** suport DirectX

ALTERNATIVA THE BLACKWELL BUNDLE

Spre rușinea mea, nu am jucat încă titlurile din acest bundle, însă, având în vedere că sunt realizate de aceiași meseriași de la Wadjet Eye Games, ar trebui să fie la fel de reușite.



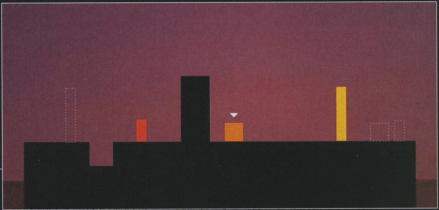
thomas was alone

a minimalist game about friendship and jumping and floating and bouncing and anti-gravity

Animus Ex Machina

GEN PLATFORMER/EXPERIMENTAL **PRODUCĂTOR** MIKE BITHELL **ONLINE** THOMASWASALONE.COM

M-a fascinat mereu noțiunea de AI, pe limba noastră dulce și suavă, inteligență artificială. Sunt perfect conștient de faptul că această „inteligență" nu este nimic mai mult decât un mimetism virtual al comportamentului ființelor vii, o încercare a programatorilor de a aduce mai aproape de viață lumile, altfel reci și inerte, din interiorul computerelor noastre. F.E.A.R a fost nominalizat de mulți ca fiind un exemplu al AI-ului reușit. Acolo, oponenții știu să se ascundă atunci când le arunci la picioare o grenadă, încearcă mereu să te flancheze și folosesc cu naturalețe mediul înconjurător în favoarea lor. Oarecum, poți spune că sunt înzestrați cu o inteligență proprie, fie ea una programată și condiționată. Dar ce se întâmplă atunci când cineva încearcă să reproducă o inteligență autonomă, eliberată de orice barieră, o simulare totală a vieții? În 1997, un joc numit Galapagos: Mendel's Escape încerca acest lucru. Ideea era să ghidezi o insectă înzestrată cu simțuri și un minim instinct de autoconservare (aka tehnologia NERM), de-a lungul încercării acesteia de a evada dintr-un laborator. O idee genială, dar slab pusă în aplicare, chiar și după standardele vremii, fiindcă Mendel nu era prea isteț și devenea rapid o sursă de frustrare. Însă viața nu se rezumă doar la inteligență, pentru că dincolo de neuroni, instinct sau rațiune, unii spun că s-ar mai afla ceva magnific și enigmatic, imposibil de reprodus în lumea digitală.

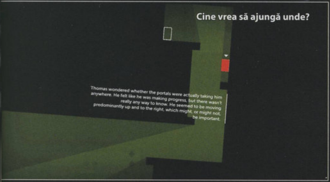


John încearcă să-și etaleze puterile

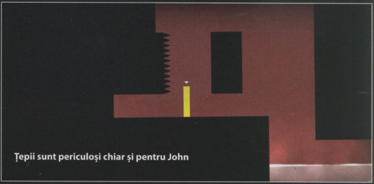


Sufletul... lui Thomas

Thomas Was Alone. Cu aceste cuvinte începe jocul (deși am ajuns să-l consider mai mult decât un simplu platformer, după ce mi-am petrecut o noapte întreagă în compania sa). Naiv din fire, credeam că le-am văzut și încercat pe toate, nu eram pregătit pentru lecția de viață pe care urma s-o primesc de la câteva forme geometrice colorate. Habar nu aveam cât de mult urma să-mi lărgească orizontul povestea unui dreptunghi portocaliu. Vă spun sincer că Thomas Was Alone e o veritabilă introspecție făcută omenirii, luată ca un tot unitar – ca o ființă unică având miliarde de fețe – transpusă apoi într-un mediu virtual, sub forma unor entități bidimensionale. Inițial, am avut câteva suspiciuni legate de direcția artistică a jocului. Credeam că mă uit la o altă încercare patetică de artă minimalistă, servită așa din lipsă de timp, fonduri sau dezinteres. Sunt multe jocuri de o calitate îndoielnică, cu im-



Cine vrea să ajungă unde?

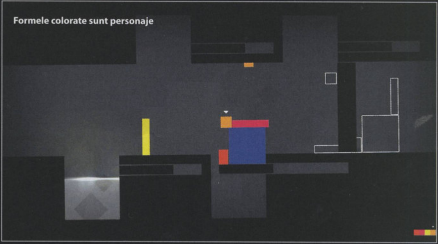


Țepii sunt periculoși chiar și pentru John

presii false de „genuine artistic valor", proaste și forțate să fie mai mult decât sunt. Nu și Thomas Was Alone. Mike Bithell, omul din spatele jocului, a construit un univers plauzibil, folosindu-se numai de câteva forme geometrice, niscai platforming foarte bine implementat și mult suflet. Mi-e greu până și mie să nu observ clișeul din ultima frază, însă vă puteți convinge singuri dacă lucrurile stau altfel. Am încercat să nu mă las complet luat de val, să evit descoperirea unor semnificații ascunse în fiecare unghi, săritură sau cădere. Am încercat din răsputeri să nu cad pradă propriei mele trăiri interioare și să îmi mențin măcar un vârf de obiectivitate. Eforturile mele au fost zadarnice, pentru că fiecare nivel și segment narativ se oglindeau într-o experiență personală anterioară, de parcă cineva îmi toca mărunt aspectele vieții mele banale, nesemnificative în marea Supă a Existenței, în timp ce mă ghida cu pași mărunți spre o ieșire din cotidian. Când Thomas se avânta în portalul spre următorul nivel, eu rămâneam ceva mai înțelept, absorbind adevărul simplu și evident al naturii umane, pe care jocul încerca să mi-l transmită: cea mai mare frică a noastră este singurătatea absolută. Nimicnicia ne sperie mai mult decât moartea.

De la erori la eroi

În spatele săriturilor și căderilor găștii de paralelograme se află o poveste, indicată prin frânturi din mărturiile unor programatori fictivi. Acestea par să indice evoluția spontană a unor AI-uri în forme de viață digitală autonome, eliberate de constrângerile programării și dornice să evolueze. Sub acest storyline se face simțită originalitatea simpatică a jocului. Fiecare dintre aceste entități geometrice, întâlnite de Thomas pe parcursul jocului, întruchipează o tipologie umană: eroul înalt, puternic și protector, tipul mic de statură, frustrat și mereu nervos, grăsuța haioasă și copilăroasă, tipa plină de mister și, desigur, tu, Thomas, jucătorul aventurier, dornic să exploreze și să ajungă mereu pe noi culmi. Pentru a reuși acest lucru, vei avea nevoie de abilitățile unice ale fiecărui personaj, având posibilitatea să le controlezi individual, obstacolele devenind din ce în ce mai dificile cu fiecare nivel trecut. Interesant este că aceste personaje sunt, oarecum, conștiente de condiția lor și de locul în care se află, lucru ce nu le împiedică să dezvolte relații de prietenie, respect sau suspiciune față de ceilalți membri ai grupului. Chintesența jocului se află în aceste legături, atât de naturale, încât uiți că ai în față niște forme plane, lipsite de orice altă trăsătură umană. Gândurile și trăirile acestora sunt narate, într-un accent britanic superb și cu o voce extraordinară, de către Danny Wallace. Danny e un tip destul de popular în Marea Britanie, unde prezintă emisiuni radio și TV. Îl știți din Assassin's Creed, drept Shaun Hastings. Ei bine, în Thomas Was Alone, personalitățile simpatice ale personajelor și modalitatea dezvăluirii firelor poveștii, prin prezența naratorului, substituie nevoia graficii complexe. Minimalismul îi vine că o mănușa acestui joc. Totul se îmbină armonios într-un întreg, până și unghiul puțin înclinat al ecranului principal. Mai mult, ești mereu acompaniat în această aventură de un fond muzical... touchy. E imposibil să nu simți ceva aparte atunci când participi la aventura acestor erori de programare, devenite, chiar sub ochii tăi, frânturi de suflet. Nu am fost niciodată atât de siropos când am vorbit despre un joc, dar Thomas Was Alone a atins în subsemnatul o coardă sensibilă, într-un mod inexplicabil. Să fie simplitatea aparentă, ce maschează, de fapt, aspecte extrem de complexe ale existenței? Sau m-am lăsat fascinat de muzică și narator, cine știe? Cert e că Thomas Was Alone a devenit, pentru mine, cel mai bun joc indie din 2012. Cu toate acestea, nu simt absolut deloc nevoia să îl rejoc. Vreau să așez acest joc în vitrina experiențelor faine din viața mea și să zic: „Da, a fost grozav!". Vreau să rămână lipită de mine această primă impresie și nimic altceva. Pentru cei care nu se implică atât de tare într-un joc la prima parcurgere și vor mai mult, lipsa rejucabilității poate să fie o trăsătură negativă. Eu alt cusur nu i-am găsit, fiindcă în Thomas Was Alone am descoperit încă din primele două minute de gameplay emoția și sufletul tot mai rar în jocurile prezentului, al căror unic efect urmărit de producători este profitul, și nu o experiență specială pentru jucător.

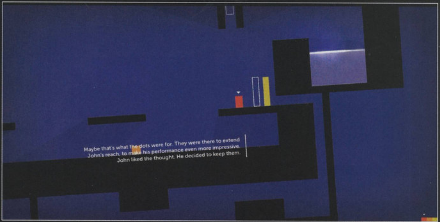


Formele colorate sunt personaje

End program

Mă bucur că nu sunt nevoit să notez un astfel de joc. Ar fi lipsit de sens să fac recenzia unui tablou în care fiecare privitor observă altceva. Poate că unii văd o capodoperă, alții doar o imagine de neînțeles. Cred că nu am fost niciodată mai lipsit de obiectivitate. M-am lăsat pur si simplu mesmerizat de trăirile unor pătrățele colorate, fără să mai dau atenție elementelor tehnice din spatele jocului și calității platforming-ului în sine. Dacă e să fie așa, atunci îmi asum răspunderea. Îmi asum această călătorie spirituală și mărturisesc că nu voi regreta niciodată laudele aduse creației lui Mike Bithell. Thomas Was Alone este una dintre acele comori artistice care își depășește condiția de joc, rămânând pentru mult timp în mintea jucătorului drept o experiență unică.

■ **Aidan**



Lume

An illuminating puzzle adventure

GEN ADVENTURE, INDIE, CASUAL **PRODUCĂTOR** STATE OF PLAY GAMES
ONLINE WWW.LUMEGAME.COM **PLATFORME** PC, X360, PS3



Lume, lume, veniți de luați rezume!

Dacă vă plac jocurile deosebite, cu idei interesante sau pur și simplu diferite, cel mai bun loc în care le puteți găsi este site-ul IGF (Independent Games Festival), unde puteți selecta Finalists & Winners și trece în revistă toate nominalizările din 1999 până acum. De multe ori am încercat să-i contrazic sau am privit cu neîncredere la ce au ales, dar, de la un timp, am renunțat, oamenii ăștia chiar știu ce fac. Dintre nominalizatele și câștigătoarele 2012, Level deja v-a prezentat, și o spun cu mândrie, aproape jumătate, iar acum a venit rândul lui Lume. Un adventure episodic simpatic și simplist, la prima vedere, în care o fetiță vine în vizită la bunicul ei și realizează că acesta a plecat în sat să vadă de ce nu mai există electricitate. Spun la prima vedere pentru că, dacă vrei să vezi de ce a fost nominalizat în cadrul categoriei „Excelență în Artă Vizuală", vei descoperi că tot fundalul acestui joc – casa, camerele, grădina etc. – a fost, de fapt, construit în realitate din carton și hârtie. Pictate măiestru și filmate cu cap. Rezultatul este impresionant și interesant, efectele adăugate și iluminarea întregind o grafică unică.



Sărut mâna, bunicule, ce mai citești?

Spun la prima vedere pentru că și pe partea de adventure, după primele două, trei puzzle-uri, realizezi că e altceva. În Lume, puzzle-urile sunt aburitoare și grele, aici trebuie să faci paralele deștepte și mai puțin vizibile. E un joc în care, dacă nu vrei să trișezi și să tragi un ochi pe un walkthrough, trebuie să: ai răbdare până-ți pică fisa, să ai imaginație, să desenezi pe foaie, să testezi și să mai încerci o dată. Nu știu câți dintre noi mai avem răbdarea să ducem la capăt un joc ca acesta. Cel puțin două dintre puzzle-uri – de tipul „rebo eliptic anagramat" (sper că-mi aduc aminte corect denumirea) + un pic de decriptare – sunt pretențioase rău de tot. Înțeleg de unde vine artistul, dar eu spun că a vrut prea mult de la un mediu adresat unui public în care prea puțini apreciază enigme atât de grele. La cât costă însă la scrierea acestui articol pe Steam, 1.75 euro, chiar nu ai ce-i reproșa. Chiar dacă îl termini cu ghidu' în față, la sfârșit nu simți că ai dat banu' degeaba, ba chiar o să ai impresia că ești mai deștept și te pui pe așteptat. Sper că a vândut suficient cât să permită și o continuare. Să vină episodul 2!



Un altfel de motor grafic. Concediați toți programatorii!

■ ncv



Panouri solare, bunicu' e pasionat de electricitate.



Și Lume suferă de boala majorității adventure-urilor, alergarea după pixelii interactivi.



Civilizations Wars

www.bubblebox.com/play/adventure/1603.htm

Cu siguranță v-ați săturat, mai ales dacă urmăriți această rubrică, de puzderia de tower defence-uri care izbește Level lună de lună. Și eu de asemenea, dar, ca un făcut, tot lună de lună, cineva reușește să schimbe suficient formula încât să merite să fie adus în discuție. Pentru acest număr însă eram chitit să nu dau înapoi: „fără t-d-uri. Am zis!" Ceea ce m-a făcut să deschid Civilizations Wars și să-l închid instantaneu. „Am zis fără!" Înainte de a trece la următorul (eu le joc pe toate pe Kongregate, dar dau mereu link-uri către site-ul care sponsorizează respectivul titlu) am dat o tură și pe la comentarii. Unde am aflat cu surprindere că nu, deși seamănă, CW nu este un TD, este un RTS cu elemente RPG. Și nu așa, orișicare, probabil cel mai frumos mini-RTS pe care l-am văzut. Și mai surprinzător a fost faptul că e bun. E greu (dacă alegeți nivelurile superioare de dificultate), se joacă în viteză, e luuung și complex și are suficiente elemente RPG cât să uitați de viață pentru câteva zile bune.



One and One Story

www.armorgames.com/play/12409/one-and-one-story

La nici 19 ani, Mattia Traverso a reușit să uimească pe toată lumea cu al lui OaOS, titlu nominalizat chiar și de IGF la categoria Student Showcase. De fapt, OaOS a fost atât de plăcut, încât cineva l-a portat, fără a primi autorizație, și l-a pus la vânzare pe Apple's App Store, unde a și stat o perioadă până când site-uri precum Kotaku au început să arunce, pe bună dreptate, cu rahat în direcția Mărului. Dar să lăsăm telenovelele și să mini-recenzăm. OaOS este un art-game, un puzzle adventure despre iubire. Bun, frumos și scurt. În care gameplay-ul se schimbă odată cu povestea. Astfel, în momentul în care „naratorul" spune ceva de genul: „și-mi aduc aminte că-mi plăcea să sar de colo-colo", să fii sigur că butonul de sărit se va activa și de aici încolo vei putea sări. „Mereu împingeam cutii și mereu uitam că nu trebuie să cad de la înălțime." „Iar ea, cum mă vedea, alerga spre mine."

Crazy Fairies



www.kongregate.com/games/Spicyhorse/crazyfairies

La nici două luni de când mă plângeam că nu există un mini-Worms online, pac! găsesc Zânele Nebune. Să-mi ajungă, pentru că CF este mult mai mult decât un simplu Worms. Vine cu quest-uri, turnee, cărți ce pot fi folosite în luptă pentru a augmenta una, alta, loot. Ai până și furnal, unde poți să-ți îmbunătățești armele. Personajele tale au inventar, cresc în nivel și așa mai departe. Deși doar în stadiu beta, CF are toate opțiunile unui titlu mare când vine vorba de joacă online. Cu camere de chat, dar și instantaneu chat în timpul luptei, posibilitate de a-ți face Prieteni, are chiar și Email. Lobby impresionant, ce să mai, cine l-a făcut știe meserie. O singură bubă are: e Free 2 Play – Pay 2 Win, ceea ce înseamnă că poți cumpăra cu bani anumite bonusuri sau arme mai speciale. Aproape că nu a prins revista din această cauză, dar după ore bune de joacă (nu am aruncat cu bani, evident) și de distracție, m-am sucit, pentru că aici skill-ul și experiența contează în proporție de 80%. Faptul că d-abia aștept să termin rândurile astea ca să mă întorc la joc stă mărturie pentru cât de bun este.

Monsters Den Chronicles

www.armorgames.com/play/13132/monsters-den-chronicles

Cu bucurie observ că RPG-urile tip dungeon-crawling revin, după o lungă pauză, în atenția tuturor, împinse atât de scena indie, dar și de cea browser-minijoc (tot indie, dacă mă întrebați pe mine). Dungeon-crawler-ul (modern) este un joc care te aruncă într-o „pivniță" și nu-ți dă posibilitatea să salvezi (decât foarte rar), făcând astfel totul mult mai intens. Toți pașii trebuie calculați și cu fiecare parcurgere ai face bine să înveți cât mai mult despre inamici și mediul înconjurător. MDC nu este atât de dur decât dacă alegi (opțiune de dificultate), ceea ce și recomand, mai ales că după ce mori poți reporni cu eroii la nivelul la care ai ajuns, plus tot loot-ul pe care l-ai strâns. Astfel, cu fiecare revenire ești mai puternic și mai bine pregătit. Și vei vrea să revii, pentru că în acest mod de joc adrenalina curge valuri, dar și pentru că MDC este unul dintre cele mai complexe RPG-uri tip DC pe care le-am jucat. Echipa ta de 4 eroi se dezvoltă spectaculos, prada este la fel de impresionantă ca în Diablo (seturi de armuri, licori mii și mii), luptele sunt intense și cu nimic mai prejos decât cele din Disciples, nivelurile din ce în ce mai interesante.

■ ncv





Broken Sword

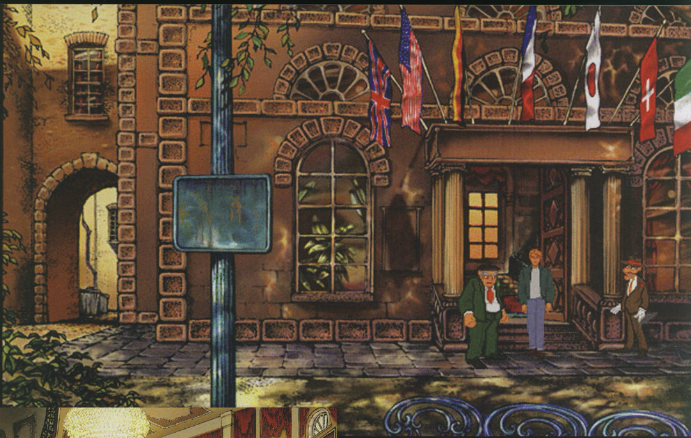
O lecţie despre alegerile de design

Ideea articolului şi, de fapt, chiar a rejucării titlului de faţă mi-a venit odată cu lansarea pe piaţă a versiunii Director's Cut, acum ceva timp. Nu aveam aşteptări deosebite de la aşa-zisa variantă îmbunătăţită, intuiam câteva noi locaţii, câteva puzzle-uri intercalate printre cele deja existente şi retuşuri tehnice minore. Cu alte cuvinte, mă aşteptam să regăsesc savoarea primului Broken Sword, să retrăiesc nostalgic prima aventură a lui George şi Nico, să revăd decorurile bine cunoscute, să rezolv enigmele pe dinafară ştiute, să anticipez glumele şi intorsăturile de situaţie. Deci, să mă bucur de jocul pe care îl ştiam deja, să-l savurez ca pe o carte de aventuri dragă pe care o reiei periodic. În fine, să re-parcurg o poveste, nu neapărat să joc un joc.

Aici a apărut prima neconcordanţă dintre mine şi producători: pe de o parte, dispoziţia mea în faţa produsului lor mai degrabă de cititor decât de jucător, iar pe de altă parte, intenţia lor de a „moderniza" sau actualiza Broken Sword după reţetele adventure-urilor relativ recente. Or, asta presupune mai degrabă un jucător care se năpusteşte cu toate forţele către final, ergo, au fost eliminate încă din procesul de producţie orice detalii parazitare care ţi-ar putea distrage atenţia de la obiectivul principal al jocului, acela de a-l termina cât mai repede şi mai facil posibil. Tot ce e vag redundant şi artistic în BS-ul iniţial, fie că e vorba de linii de dialog, acţiuni, relaţii între personaje sau evenimente conexe, a fost ciuntit, condensat sau direct suprimat. Prima reacţie a fost de uimire neîncrezătoare împletită cu dezamăgire: ori îmi aminteam eu în mod eronat Broken Sword ca fiind un joc ce-şi irosea cu largheţe suverană bogăţia de detalii, ori aveam în faţă o alternativă lite. Treptat, mi-am dat seama că cea de-a doua posibilitate devenea chiar realitatea. Ferm hotărât să nu mă mulţumesc cu puţin şi în acelaşi timp dornic să-mi alung gustul amar al Director's Cut-ului, mi-am instalat din nou BS originalul.

Una dintre întrebările pe care mi le-am pus a fost în ce constă farmecul unic pe care îl degajă jocurile BS, şi mă refer la primele două părţi aici. Mai mult, e o atracţie ce rezistă testului timpului şi al vârstei. Nu mai sunt suficient de inocent precum la 13 ani, încât să fiu adânc impresionat de conspiraţiile internaţionale (între timp, Dan Brown şi alţii au reuşit să trivializeze subiectul cavalerilor templieri) sau de sentimentul de aventură specific juvenilităţii pe care le vehiculează BS ca unele dintre principalele sale atuuri. Un răspuns mai puţin evident pe care l-am identificat este caracterul şi personalitatea protagonistului. Felul în care a fost el construit în primele două părţi ale seriei e remarcabil atât prin veridicitatea subiectului George Stobbart, cât şi prin faptul că umple un vid existent pe piaţa jocurilor, atât în 1996, ba chiar mai abitir în 2010. Acela al omului obişnuit, ba chiar, poate, un pic banal, pus în situaţii neobişnuit de periculoase şi dificile pe care le rezolvă sau pur şi simplu parcurge nu ca un erou (cu arma în mână ori cu o inteligenţă ieşită din comun), ci exact ca ceea ce este: un om nici prea-prea, nici foarte-foarte. Adică prin improvizaţie şi intuiţie de bun-simţ, cu doza de fler a oricărui om practic, cu destul noroc şi întâmplare, mânat de un sentiment de dreptate şi adevăr simplu şi pur, fără pretenţii de salvator unic şi irepetabil al omenirii. Deşi la început e intrigat şi atras de misterele ce se prefigurează în jurul atentatului de la cafenea, cu timpul George e furat şi purtat mai departe de vârtejul unor evenimente care până la urmă îl depăşesc ca amploare şi desfăşurare. Exact cum te-ai aştepta să se întâmple şi în viaţa reală.







Sigur, la o inspecție mai riguroasă a firului narativ, ajungi la concluzia că până la urmă e tot o variantă a scenariului tipic în care lumea pare amenințată de un ceva sinistru, pe care intruziunea eroului nostru îl elimină; ba chiar în a doua parte a jocului producătorul insistă mai mult pe această notă și forțează scenariul înspre o dimensiune globală (amenințarea nu mai e doar imediată, pentru viața lui George, ci devine, încet-încet, generală pe măsură ce ițele enigmei se dezleagă) în scopul de a servi suficientă tensiune și miză jucătorului pentru un final culminant. Însă e o variantă modificată drastic, în sensul în care personajul principal nu mai domină ostilitățile și nu se încadrează în niciuna dintre cele două tipologii frecvent întâlnite la eroii jocurilor video: 1) cel care este deja erou de vocație și posedă mijloacele necesare și știința de a le fructifica pentru a-și înfrânge oponenții; 2) oropsitul și inexperimentatul care doar prin trecerea probelor de foc și sabie ajunge să devină un erou.

Nu, George e tipul absolut obișnuit, echilibrat și bonom, un turist prototipal, absolvent de drept având cunoștințele de cultură generală ale unui licean mediocru. Confuziile și greșelile pe care ocazional le comite pe tărâmul mitologiei și al istoriei sunt cele pe care le-ar face, de altfel, orice persoană insuficient instruită sau exersată în domeniu, pe când ocazionalele judecăți estetice sensibile sau amintirea unor date istorice sau iconografice ridică totuși statutul personajului deasupra mlaștinii totalei imbecilizări. George Stobbart e un mediocru, un om perfect egal cu el însuși în bucata ficțională care-l găzduiește, fără pretenția unui om de acțiune ori, respectiv, a unui om de cultură; dar își recunoaște limitele cu suficientă auto-ironie încât să atingă coarda simpatiei.

În fața problemelor, George rămâne un om normal, reacțiile îi sunt firești și credibile: nu se poate împotrivi percheziției umilitoare a unor gangsteri de cartier, aplică dictonul „fuga e rușinoasă, dar e mai sănătoasă" împotriva unui asasin de meserie, e nesigur și polemic când se simte în inferioritate intelectuală în compania unui istoric, ba chiar asistăm la prima „scenă" a relației lui cu Nico atunci când George se simte dădăcit. În același timp își păstrează nealterat acel prețios simț al oricărui burghez mediocru, al detestării extremelor și exagerărilor de orice fel, care îi permite să sancționeze prompt orice derapaj al celor față de care e conștient a fi inferior într-un fel sau altul. Micile succese de moral pe care le înregistrează în disputele cu aceștia îi mențin respectul de sine intact și fac diferența dintre un personaj plăcut, apropiat jucătorului, și unul banal, plictisitor și neinteresant.

Psihologia unui asemenea personaj nu e complicată, înscriindu-se în limitele comode ale mediocrității sau căii de mijloc, însă îi conferă lui și întregului joc o extraordinară impresie de veridic, de real. Acțiunea curge fluid, constant, într-un ritm echilibrat, parcă mulându-se pe personalitatea protagonistului, fiecare element și aspect urmând calea de mijloc. Iar de aici răsare și unul dintre punctele forte ale jocului – nimic nu pare exagerat și de necrezut, ba dimpotrivă, totul decurge așa cum te-ai aștepta să decurgă și în realitate. Fără bravade supraomenești sau artificii complicate, George îți dă impresia că ceea ce face el e exact ceea ce și tu ai fi capabil să faci într-o situație similară, iar de aici derivă sentimentul de empatie și identificare cu el.



Luând în considerare povestea în ansamblu, merită notată atenția pe care producătorul a dedicat-o păstrării ei în limitele credibilității, reușind să evite patetismul și grandoarea cosmică ce sunt în general asezonate cu temele istorice în jurul cărora planează o densă aură de mister. Spuneam mai sus de o turnură voit mai prețioasă pe care desfășurarea acțiunii o ia înspre final; și totuși aceasta este constant deturnată și chiar persiflată de comentariile (auto-)ironice ale lui Nico și George, care tind să vadă în banda de răufăcători neo-templieră mai degrabă niște parveniți periculoși decât o castă cu puteri și preocupări metafizice. Iar în această abordare rezidă genialitatea celor ce au gândit povestea, pentru că aceasta prezintă, până la urmă, destinul unei pestrițe adunături de borfași, mistici grandomani și potentați cu pretenții care se hrănesc din mitul templierilor, vânându-le puterea și bogăția în scopuri vulgare și oneroase, nicidecum oculto-spirituale. Schimbarea se produce treptat și subtil, pe măsură ce indiciile se adună și intriga progresează, iar misterul istoric de la început – incitant, dar fantezist până la urmă – se transformă pe nesimțite într-o poveste polițistă mult mai credibilă și potrivită zilelor noastre. Această rezervă în privința unei concluzii certe sau definitive asupra destinului templierilor ori a rolului lor istoric ridică povestea deasupra unei simple speculații pseudo-științifice, înscriind-o pe trasa unei excelente intrigi detectivistice condimentate cu câteva detalii de inspirație istorică. E un gest de minimă eleganță pe care BS nu se sfiește să-l concedă adevărului istoric, făcând o reverență și subtilă plecăciune corolei de minuni căreia nu-i spulberă irevențios, și fals, misterele.







Practic, Broken Sword are doi mari părinți spirituali, și doi mari rivali în același timp, pe piața aventurilor. E vorba de Gabriel Knight al celor de la Sierra, lansat cu trei ani înainte (între timp seria făcuse pași înspre un alt tip de adventure – FMV), și de arheologul-aventurier Indiana Jones de la Lucas Arts. E ușor să vezi de ce universurile ficționale ale lui Knight și Indy sunt două surse de inspirație pentru BS, dar marea surpriză vine atunci când observi că, de fapt, acesta încearcă să prindă rădăcini undeva la mijloc pe axa dintre cele două. Dacă Gabriel Knight reprezintă partea serioasă a aventurilor, Jane Jensen și echipa ei mizând pe o documentare istorică și culturală solidă (parțial servită și jucătorului în timpul experienței de joc), ca și pe o temă cu inflexiuni mature și problematică mai complexă, Indiana Jones e clasicul exemplu de romantism în domeniu – accentul cade pe aventurile ca atare și acțiune, partea de documentare istorică e schițată, romantizată și exploatează legende populare.

Fiecare reprezintă un fel aparte de a aborda jocurile de aventură, iar BS încearcă să se insereze într-una dintre nișele pe care le are la dispoziție între cele două arhetipuri. Ceea ce reușesc cei de la Revolution, însă, este nu să mixeze pur și simplu niște modele preluate de la Lucas Arts și Sierra, ci să se înscrie în mod original undeva între acestea. George este departe de a fi aventurierul de cursă lungă, aluziv doct și cu resurse aparent inepuizabile care e Indy, dar nu este nici cinicul Knight, cantonat într-o viață aparent ratată, care se dedă muncii de jos a detectivului particular obscur – prin prisma realismului și a evitării unei supra-romanțări, George se înscrie totuși mai aproape de preocupările și metoda de lucru a terestrului Knight decât de exuberanța nativă campionului Indiana Jones. În schimb, „partea cultă" a jocului celor de la Revolution înclină balanța înspre mo-



delul jocurilor şi filmelor IJ (exponente ale culturii pop), fiind departe de nivelul de detaliu cultural şi cantitatea de informaţii conexe prezente în jocurile GK. Sigur, BS încearcă să ne prezinte o intrigă mai populată de detalii mundane (referinţele la sex, alcool, viaţă sordidă), totul însoţit de un vag ton moralizator în privinţa unor probleme etice şi morale mai complicate, cum ar fi ecologia, justiţia socială sau estetica. Acestea ocupă o parte mai însemnată decât în orice produs ce-l are ca protagonist pe Indy şi care e pur entertainment, însă, per total, BS rămâne înrudit cu jocurile Lucas Arts în atare privinţă. Rezultatul – povestea şi aventurile grefate pe aceasta – e, astfel, un hibrid ce-şi trage seva din ambele tradiţii, reuşind totuşi să pară proaspăt datorită unor subtile variaţii şi combinaţii pe baza modelului dat. Este, poate, încă un motiv în plus pentru care BS e atât de popular unei vaste audienţe, indiferent de preferinţele subiective, reuşind să trezească pasiune şi implicare în mai oricine îl încearcă. Pe tot parcursul lui, jocul îţi lasă impresia unui adventure deosebit de serios, deşi în realitate e doar pe jumătate astfel.

Dar ceea ce încheagă cu adevărat delectarea extraordinară pe care o degajă BS este minunata simulare a atmosferei specifice fiecărei locaţii din joc – intenţionat alese cât mai diverse pentru a le sublinia efectul. Această aşa-zisă simulare se desăvârşeşte nu printr-o aglomerare de detalii care să reproducă în mod cât mai fidel largile bulevarde ale Parisului sau uliţele aglomerate din Orientul Mijlociu, de exemplu; dimpotrivă, apelează la simplitate şi minimalism (rezultat, fără îndoială, al limitărilor tehnice contemporane), apelând la puterea sugestiei şi imaginaţiei fiecărui jucător şi făcând uz constant de sinecdocă şi aluzie. Pe lângă decorurile ireproşabile vizual – primele ce instigă ochiul şi mintea (sau inima, cum preferaţi) –, sunetele întregesc şi dau viaţă contextului ce-l înconjoară pe jucător. Chit că e vorba de sunetul maşinilor în trecere pe străzile principale din capitala Franţei în timp ce George caută intrarea într-un bloc de locuinţe pe o stradă secundară, fie că e vorba de zumzetul în surdină al bazarului yemenit ce pare a-şi irosi agitaţia chiar după colţul unde George conversează cu un ştrengar arab sau zgomotul halbelor pe un fundal de tăcere stânjenită între oameni ce şi-au spus totul dintr-un pub irlandez obscur, sau chiar tăcerea mormântală şi solemnă a unui sobru conac spaniol ce îşi păzeşte secretele, sunetele, aşa puţine şi sărace, reuşesc permanent să dinamizeze şi să autentifice superbele decoruri statice.

Deşi pe ecran nu vor fi niciodată mai mult de patru, cinci personaje, scenele vor fi întotdeauna conţinute de un întreg mai mare, mai complex, ce nu-ţi este arătat, ci doar schiţat, intuit, ghicit. Tripticul sinergic dintre grafică, sunete şi muzică alcătuieşte contexte, şi nu doar scene singulare, printr-o economie de mijloace admirabilă, conlucrând la a-ţi transmite o stare de spirit. Parisul – care este şi cea mai reuşită locaţie din joc – e melancolic, parcă ţintuit într-o toamnă eternă în care toate reperele sunt estompate, indicii, crime, conspiraţii, poveste de dragoste, toate învăluite într-o visare lentă, stagnantă, confuză, înşelătoare. Irlanda vine ca un şoc de pragmatism, cu spaţiile ei strâmte, figurile meschine, vremea apăsătoare; e, de altfel, şi locul în care eşti obligat să rezolvi primele puzzle-uri cu adevărat provocatoare ce fac uz de obiectele din inventar. Vechea Persie e spaţiul unde aventura prinde aripi, iar evenimentele se precipită în mod periculos, pe când Spania e încremenită în contemplarea propriei frumuseţi apuse la fel cum contesa de Vasconcellos şi lunga ei listă de înaintaşi sunt prinşi în contemplarea erorilor unui trecut glorios. Fiecare secţiune este astfel proiectată încât să reprezinte un tot unitar şi coerent – partea tehnică, atmosfera, gameplay-ul şi povestea –, din fiecare desprinzându-se un cuvânt de ordine la care toate aspectele mai sus enumerate trebuiesc a fi conjugate. Iar asta ne aduce la un alt punct forte al jocului celor de la Revolution: finisarea şi perfecţiunea în sensul de şlefuire şi echilibru al fiecărui capitol în parte, fiecare aspect al jocului în comun acord şi ton cu celelalte. Broken Sword este o maşinărie al cărei design a fost perfect conceput şi a cărei funcţionare este perfect acordată.

Prima mea experienţă legată de jocurile de aventură s-a consumat sub forma stingerii unui incendiu şi a evitării unei arahnide într-o cameră încuiată de la etajul al doilea al unei case necunoscute (vezi Simplify II). Întotdeauna am rămas mai degrabă legat de continuarea lui decât de primul BS prin prisma unei subiectivităţi încăpăţânate. Dar dacă există vreun motiv pentru care aş putea vreodată regreta faptul că am parcurs aventurile lui George Stobbart în ordine cronologică inversă, atunci acela este reprezentat de cele câteva fraze cu care BS încheie lista credits-urilor. Nu pot decât să-mi imaginez valul de entuziasm şi nerăbdare ce m-ar fi cuprins la vederea promisiunii unei adevărate continuări. Pe vremea când Revolution şi Charles Cecil nu abdicaseră de la principiile unui adventure de calitate.

■ **Radu Sorop**

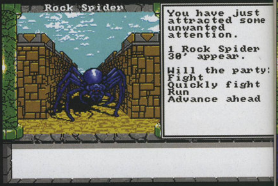




Bard's Tale numărul Patru

Spre rușinea mea, până acum trei luni nici nu auzisem de Dragon Wars. Cred că l-am zărit mai demult pe Interplay's 10 Year Anthology Classic Collection, dar n-am avut curiozitatea să îl încerc niciodată, deci am uitat de el. Bard's Tale, Star Trek 25th Anniversary, Another World, cine mai avea timp pentru un necunoscut ca Dragon Wars… Din fericire, noua mea obsesie pentru cRPG-urile antice în șaisprezece culori (pentru care trebuie să-i mulțumesc în special lui Legend of Grimrock, care mi-a făcut o poftă incredibilă pentru crawlerele anilor '80 – '90) mi-a lărgit orizontul „erpegistic". Una dintre revelațiile verii este, desigur, Dragon Wars, un cRPG marca Interplay, apărut în 1989, la aproape un an după Wasteland.

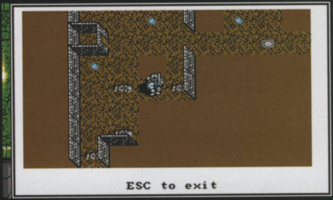
După cum spuneam și în articolul dedicat versiunii pentru Spectrum a lui Bard's Tale (aprilie 2012), Interplay avea „pe țeavă" al patrulea titlu din seria Bard's Tale. „Divorțul" de Electronic Arts i-a lăsat cu o franciză în minus și cu un Bard's Tale ce trebuia rebotezat. Așadar, cu o lună înainte de lansare, fiindcă drepturile asupra seriei au rămas la Electronic Arts, de unde n-au mai putut fi recuperate, Bard's Tale IV a devenit Dragon Wars, iar programatorul Bill Heineman (actualmente Rebecca Heineman) a trebuit să adauge un dragon. Nu poți avea un RPG fără dragoni, mai ales un RPG intitulat Dragon Wars. Eu n-am avut plăcerea unui tête-à-tête cu dragonul lui Bill, dar, probabil, mai am de jucat. Fiindcă unele lucruri nu se schimbă niciodată, deși a fost un RPG superior seriei Bard's Tale, din toate punctele de vedere, Dragon Wars nu s-a vândut pe cât de bine s-ar fi putut vinde un joc cu numele Bard's Tale susținut de mașinăria de marketing a lui Electronic Arts.



Wasted Lands

Vă reamintesc că, în 1988, Interplay a dat lovitura cu Wasteland, un joc cu o filosofie de design proaspătă și unică în peisajul RPG-urilor de atunci. Un exemplu grăitor ar fi sistemul de avansare al personajelor. Dacă în majoritatea RPG-urilor vremii personajele evoluau doar în limitele impuse de clase, Wasteland a venit cu un sistem mult mai permisiv, bazat pe skill-uri. E de la sine înțeles că seria Bard's Tale (unul dintre VIP-urile companiei Interplay) ar fi putut profita din plin de experiența Wasteland. Ceea ce era cât pe ce să se întâmple în Bard's Tale III, dar din motive necunoscute (se speculează că iminenta despărțire de EA ar fi un un motiv) producătorii au ales o abordare conservatoare și au decis să-și păstreze așii din mânecă pentru un joc viitor. Dragon Wars poate fi descris, pe scurt, ca un hi-









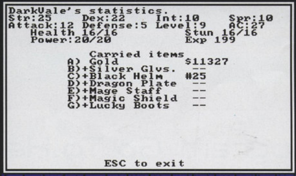
brid între Bard's Tale și Wasteland. Peste scheletul lui Bard's Tale (perspectiva first person, sistemul de luptă, mecanicile clasice de dungeon crawler etc.) s-au adăugat un automap (*aplauze*), un sistem de skill-uri foarte asemănător celui din Wasteland, un storyline cu mai multă cărniță pe osul narativ (tot după modelul Wasteland, avem peste o sută de paragrafe tipărite în manual, dar din păcate nu există dialoguri în joc) și o lume virtuală ceva mai bine închegată și mai interesantă decât parcul tematic fantasy din Bard's Tale. În alte cuvinte, Dragon Wars ar fi fost mană cerească pentru fanii seriei Bard's Tale și sequel-ul pe care și l-au dorit toți. Dar, fiindcă nu s-a numit Bard's Tale, nu și l-au dorit foarte mulți.

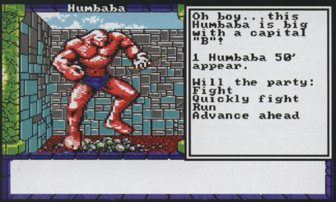
Dragon Wars îți dă pe mână un grup de patru personaje, plus trei slot-uri pentru NPC-urile pe care le poți recruta pe parcursul jocului, și te aruncă fără menajamente într-un univers ostil (insula/continent Dilmun), pervertit de tartorul Namtar (zeitate minoră din panteonul mesopotamian, sau Ratman scris invers, alegeți voi varianta care vă convine), unde magia este interzisă (nu înseamnă că nu există magie în joc, dimpotrivă, aveți acces la șase școli de magie). Prima oprire: Purgatoriul. Adică orașul Purgatory, o mică gură de iad care servește pe post de penitenciar pentru elementele antisociale. Textul de pe spatele cutiei ne informează că vitejii noștri au fost prinși cochetând cu magia și, prin urmare, trimiși în Purgatoriu la reeducare, dar, fiindcă am început jocul fără nicio vrajă, tind să cred că a fost vorba de o gravă eroare judiciară. Sau am fost victimele unui abuz. Oricum, nu mai contează cum ai ajuns acolo, important e să stai cât mai puțin. Devine evident că evadarea este o prioritate. După vreo trei encounter-uri aleatorii, când descoperi cu stupoare că lupți în fundul gol, la propriu, prioritățile se schimbă puțin și supraviețuirea trece pe primul loc. Ca un sfat, cea mai sigură metodă să puneți mâna pe niște arme mai acătării e o excursie în Arena locală (orice pușcărie urbană are o Arenă, nu vă e clar până acum?), unde oamenii tăi vor fi înarmați pe banii statului și trimiși să sângereze în folosul comunității. Alt avertisment: există un singur loc unde eroii morți pot reveni la viață, și e destul de greu de găsit. În Dragon Wars moartea e luată în serios. Dar, mulțumită unui sistem de save mai uman, nu e un hop de netrecut. De asemenea, s-a umblat la encouter-urile aleatorii și hoardele turbate care mi-au scos peri albi în Bard's Tale s-au împuținat. La acestea se mai adaugă și posibilitatea de o lua la sănătoasa în timpul luptei (majoritatea inamicilor te acostează de la distanțe mai mari, oferindu-ți astfel ocazia să o iei la picior când simți că șansele de izbândă sunt minime). Se poate spune, astfel, că Dragon Wars e un joc mai simplu decât seria Bard's Tale. De fapt, nu l-aș numi mai simplu, ci mai cinstit. E dur, dar cinstit. Și nu promovează grinding-ul sălbatic cum o făcea cu răutate Bard's Tale.

Unde rămăsesem? A, la evadare. Ce m-a surprins într-un mod deosebit de plăcut e că, în preumblările mele prin Purgatory, am descoperit trei moduri de a părăsi orașul. O soluție ar fi să-ți vinzi personajele în sclavie. E mai greu să evadezi din lanțuri și să te strecori printre gărzi, dar se poate. Exploratorii atenți vor fi răsplătiți și ei cu un pasaj secret (am impresia că e nevoie de un skill check, aproape fiecare skill e utilizat la un moment dat) spre libertate. Prin „libertate" înțeleg, desigur, o subterană umedă înțesată cu lighioane insetate de sânge. Și vreo câteva lădițe cu loot. Bine ascunse. Ca o paranteză, în Dragon Wars, loot-ul e distribuit manual și, din câte am văzut până acum, cu cât depui mai mult efort să găsești ceva, cu atât acel ceva este mai potent. Există, deci, un echilibru (nu l-aș numi perfect, dar e mai mult decât mulțumitor) între risc/efort și răsplată. Odată evadați din Purgatoriu, va trebui să cutreierați în lung și în lat continentul Dilmun (peste treizeci și cinci de zone ce se cer explorate, mapate și golite de tot ce nu e bătut în cuie) pentru a colecționa cele trebuincioase (vrăji, artefacte etc.) confruntării finale cu Namtar. Care, mi se șoptește din străfundurile Internetului, e unul dintre cei mai tari „boși de final" zămisliți de un programator sadic. Eu încă n-am ajuns la el, deci va trebui să cred zvonurile. Aștept cu nerăbdare întâlnirea cu el. Dacă ajungeți voi primii, aștept o descriere amănunțită pe mail. Acum vă las, nu înainte de a vă recomanda să puneți mâna pe el cu orice preț. Cu mențiunea că versiunea pentru Amiga e mai frumos colorată și sună mai bine.

■ cioLAN







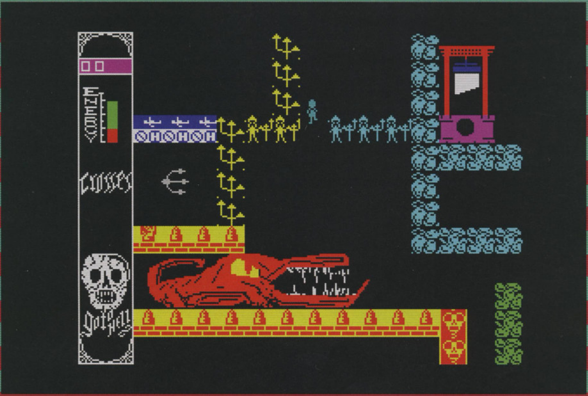




Program: Go To Hell

Vreți să aflați ceva amuzant (sau sinistru, depinde cum priviți problema) despre Activision? Vă asigur că nu este vorba despre planul diabolic al Prințului Întu... Bobby Kotick de a pune pe piață Coca-Cola neacidulată, bulele urmând a fi distribuite ulterior sub formă de DLC plătit. În '85, când întregul meu univers tehnologic se rezuma la ceva roșu de plastic cu patru roți și-o sfoară, câțiva ghiduși de la Activision (sau, poate, întregul Activision, dacă sunteți adepții teoriilor conspirației) și-au spus Triple Six Software și ne-au trimis la dracu'. Nu-i așa că vi s-a încrețit puțin cărnița pe oase? Apariția lui Kotick în peisaj n-a fost pur întâmplătoare, să știți. Cineva a încercat să scape de Contract. și asta nu se face... Serios, singurul joc „semnat" Triple Six Software (adică Activision) a fost Go To Hell, un arcade ușor ofensiv, mai ales pentru oamenii cu frica lui Dumnezeu, sau cu frica de oameni cu frica lui Dumnezeu (cazul meu), care, din păcate, n-a revoluționat nimic, deși alta ar fi fost situația dacă asociațiile părintești și teleevangheliștii n-ar fi fost prea ocupați cu exorcizarea tinerilor care sacrificau timp și băuturi răcoritoare virgine pe altarul zeului Dungeons and Dragons. Astfel, Go To Hell ar fi putut intra în topul jocurilor care promovează agenda supraîncărcată a lui Scaraoschi, alături de Counterstrike, The Sims, Diablo și World of Warcraft, dar timpul și televiziunile n-au mai avut răbdare cu el, iar sărmanul Go To Hell a rămas doar un simplu și obscur arcade pe care nu și l-ar aminti nimeni dacă n-ar face legătura între Activision și departamentul de marketing al Tartarului.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Cinci ani mai târziu, când tehnologia a pătruns în micul meu univers, iar mașina de pompieri cu sfoară a fost înlocuită de o mașină de calcul cu transformator, m-am lovit și eu, ca alte șase sute șaizeci și șase de tineri influențabili, de jocul celor de la Triple Six Software. Go To Hell? Meserie! Nu-mi aduc aminte foarte multe din micul tur virtual al Iadului (cred că a fost prima mea experiență psihedelică), însă țin minte că, preț de cinci minute, am fost fascinat de ecranul de încărcare în care se lăfăiau un ștreang, o ghilotină, o toporișcă însângerată, numărul de înregistrare și bostanul verzui al Nefârtatului. Atunci am decis că pentru asta au fost inventate calculatoarele personale. Să desenezi ștreanguri și pentagrame cu ajutorul tehnologiei. Propagandă satanistă sau distracție nevinovată? Doar timpul va decide. Fiindcă în acest moment desenez sâni ASCII în Notepad și scriu un articol în Word cu Times New Roman de doisprezece, și nu o evanghelie cu sânge pe piele umană, tind să cred că timpul a luat decizia corectă. Deși, dacă stau să mă gândesc mai bine, ce-a urmat după acel mirific ecran de încărcare mi-a spulberat orice șansă de a deveni satanist. Închipuiți-vă că în loc de sabaturi nocturne pe treijdoi de biți, orgii necurate și sacrificii de fecioare, am fost aruncat în mijlocul unui labirint drăcesc, colorat și sonorizat ca o petrecere cu drum'n'bass pe opt biți, unde totul clipește ca la balamuc și pereții te omoară. Brr! Dacă așa e Iadul pe opt biți, nici nu vreau să mi-l închipui pe ăla adevărat, pe un infinit de biți. Obositor joc, nici nu știu de ce i-am sacrificat două pagini. A, ba da, pentru ecranul de încărcare și pentru că mi-a oferit ocazia să vă spun că, în 1985, Activision a fost, preț de un joc, Triple Six Software. Hail Santa!

0 OK, 0:1

ASUS XONAR PHOEBUS

Placă de sunet de gaming?



Am mai spus-o, dar o voi repeta: e mai aproape ochiul decît urechea. Din perspectiva mea de bărbat, această afirmație se susține simplu: în scopul satisfacerii nevoilor tale stringente, de obicei obții mai multă informație relevantă privind o femeie, decît ascultînd-o. „Eye candy"-ul are, deci, rădăcini mai vechi decît preistoria – așa că de ce să îl ignore făcătorii de bani? Așa se face că, printre multe alte binefaceri ale tehnologiei moderne, plăcile grafice și-au impus un loc tocmai în vîrful piramidei, deloc întîmplător chiar cel în care se află Ochiul Atoatevăzător. Discutăm foarte mult despre grafică, sîntem dispuși la cheltuieli fabuloase pentru a ne satisface privirile.

Din fericire, mai sînt pe lumea asta și unii ca mine. Care, fără să o fi văzut vreodată, după ce am ascultat-o pentru prima oară cîntînd, am spus serios, entuziast și fără nici o ezitare despre Lisa Gerard că m-aș însura cu ea, cu acte în regulă, și i-aș trînti și cîțiva copii. Eu nu am mai gîndit absolut niciodată asta despre nimeni altcineva, pînă atunci, și, dat fiind faptul că Lisa Gerard are cu totul alte preocupări decît aceea de a se implica într-un mariaj alături de mine, intenționez ca nici în viitor să nu mă însor și/sau să am copii.

Dar ceea ce vreau eu să spun aici este că fac parte dintr-o categorie de oameni extrem de sensibili la sunet, la calitățile, timbrul și modulațiile acestuia. La mine urechea primează în fața ochiului. Iar asta m-a ajutat să observ o tragedie, ce s-a desfășurat pe nevăzute și vag auzite pentru majoritatea jucătorilor, dar strigător la ureche pentru mine, ascultător avid și experimentat.

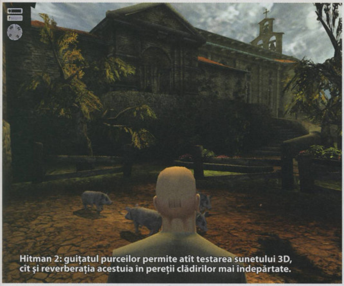
Puțină istorie (1)

Pe la 1997, firma Aureal lansa prima placă de sunet care accelera hardware simularea deplasării în spațiul tridimensional a surselor de sunet dintr-un joc. Astfel, cu o simplă pereche de căști, puteai auzi realist cum sunetele păreau că vin chiar din direcția în care era amplasată sursa lor, oriunde s-ar fi aflat aceasta în jurul tău. Evident, totul era dinamic, sursa de sunet putea fi în mișcare, iar procesorul de pe placa de sunet Aureal Vortex făcea calculele necesare pentru a simula acest fapt în timp real.

Cîțiva ani mai tîrziu, printr-un proces intentat de pe poziții mai mult agresive decît justificate, firma Creative Labs reușea să pună pe butuci Aureal. De altfel, aveau tot interesul în acest sens: Creative tocmai aducea pe piață Sound Blaster-ele Live, al căror punct forte era tehnologia EAX. Aceasta îmbogățea experiența de joc prin simularea mediului acustic în care se afla jucătorul – adică re-



Hitman 2, scena introductivă din Sicilia: deși conversația are loc în exterior, pereții foarte apropiați produc reverberație.



Hitman 2: guițatul purceilor permite atît testarea sunetului 3D, cît și reverberația acestuia în pereții clădirilor mai îndepărtate.



Hitman 2: în scena confesiunii din Sicilia se poate testa calitatea reverberației dintr-o biserică.

producea reverberația și ecourile specifice oricărei incinte. Pe această parte, plăcile de la Aureal nu stăteau bine, deoarece nu simulau mediul acustic – punctul lor forte era poziționarea realistă 3D a sunetului. Iar aici, nu stăteau bine plăcile de la Creative, bazate sub acest aspect, al poziționării, pe mult mai puțin convingătorul API al Microsoft, numit DirectSound 3D.

Nici o grijă, problema s-a rezolvat, Creative au ruinat Aureal și au achiziționat toate licențele acestei firme. După care a avut loc saltul calitativ: EAX Advanced HD, care a fost, în opinia mea, cea mai bună tehnologie de simulare audio 3D ce a apărut pînă acum. Complexitatea simulării mediului acustic – cu pînă la patru reverberații diferite simultane, dar și cu multe alte fenomeme sonore pe care nu le voi amănunți aici – făcea ca jocurile să sune incredibil de realist.



Thief The Metal Age: reverberația este prezentă în exterior, sunetul fiind reflectat în curtea interioară în această scenă.



Thief II: The Metal Age: în această scenă de interior se poate testa atenuarea sunetului dincolo de ușa închisă, deoarece pe coridorul de după aceasta conversează două gărzi.

Problema este că Creative a marșat pe cartea prețului mare. Produsele Creative au fost nișate ca fiind de vîrf, într-o epocă în care toate celelalte tehnologii deveneau extrem de ieftine. Iar Creative au ținut-o pe a lor constant, deși toate semnele arătau că alegerea lor este perdantă. Au legat EAX Advanced HD de hardware-ul costisitor de la Creative, bazîndu-se, probabil, pe faptul că nivelul calitativ al acestei tehnologii o va face vandabilă. Greșit. Folosind tehnologii învechite, precum XEAR 3D, alți producători de microcipuri destinate plăcilor de sunet au implementat sunetul tridimensional în calculatoare, prin intermediul plăcii de sunet onboard, la prețuri infime și la o calitate pe care majoritatea zdrobitoare a jucătorilor o consideră mulțumitoare.

Dar eu știu mai bine. Eu știu că, astfel, Creative a îngropat ceva minunat, o evoluție tehnologică extraordinară, ce se va pierde pentru mult timp. Singura speranță îmi rămîne scăderea valorii firmei Creative pînă la nivelul la care un pește mai mare o va înghiți, cu licențe ale tehnologiilor proprietare cu tot, iar apoi va aduce pe piață un produs care le înglobează, după care va reuși să creeze un hype suficient de convingător pentru mase, prin care să le facă să creadă că „noua" tehnologie de simulare a poziționării audio 3D și a mediului acustic din jocuri este ceva fără de care nu mai pot trăi nici 2 minute, cronometrate de la lansarea produsului în magazine.

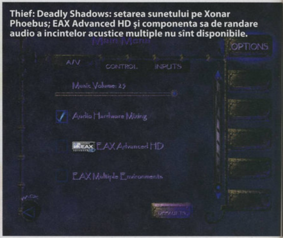


The Witcher: sala mare a castelului regal este perfectă atît pentru testarea poziționării 3D a sunetului, cît și a reverberațiilor produse de acesta.

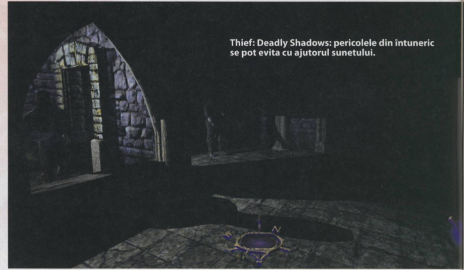
Puțină istorie (2)

În perioada de grație a sunetului 3D și a modelării sale acustice în jocuri (incluzînd reverberația și ecourile), adică între anii 1997 și 2004, calculele necesare acestora erau fie executate pe hardware dedicat, adică plăci de sunet cu putere de procesare proprie (cazul Aureal și Creative), fie de către procesorul computerului, hardware-ul constînd doar dintr-un cip ce făcea managementul sunetului pe calculator (cazul VIA, Realtek, C-Media). De cele mai multe ori, cipurile audio de la aceștia din urmă – Realtek, VIA și C-Media – erau folosite ca soluții de sunet onboard, adică implementate direct pe motherboard-uri. Deși soluții ieftine, trebuie spus că unele dintre acestea reușeau să se apropie sub aspect calitativ de standardele Aureal și Creative, atît în ce privește simularea amplasării 3D a sunetului, cît și modelarea acustică a mediului. Dar făceau asta numai pînă la nivel de EAX de primă și a doua generație. Dincolo de EAX 3.0, a apărut tehnologia


The Witcher: în exterioare nu există reverberație, dar se poate testa poziționarea 3D a sunetului.



Thief: Deadly Shadows: setarea sunetului pe Xonar Phoebus; EAX Advanced HD și componenta sa de randare audio a incintelor acustice multiple nu sînt disponibile.


Thief: Deadly Shadows: pericolele din întuneric se pot evita cu ajutorul sunetului.

EAX Advanced HD, care, din cauza calității și complexității proceselor audio simulate, necesita o placă de sunet cu accelerare hardware, din generațiile SoundBlaster Audigy și/sau X-Fi. EAX Advanced HD a rămas pînă astăzi domeniul și proprietatea exclusivă a Creative, nefiind egalată prin proprie tehnologie de nici o altă firmă din domeniu.

Totuși, chiar și între cele trei firme „minore" sub aspectul sunetului în jocuri, ajunse numai pînă la stadiul EAX 2.0, existau diferențe de calitate a implementării acestuia. Am efectuat sute de teste de-a lungul anilor, pe multe soluții audio și multe jocuri, iar, în urma acestora, concluzia a fost una singură, de fiecare dată: cele mai bune soluții audio pentru jocuri, în afara celor de la Creative, sînt cele Realtek. Cipurile de sunet de la Realtek, prezente majoritar sub formă onboard, au dovedit cel mai consistent comportament în jocurile care foloseau sunet 3D și EAX. Iar această consistență înseamnă atît calitate și adecvare a reverberației la mediul specific din jocuri, fără artefacte audio și erori, dar și precizie în poziționarea tridimensională a sunetului, incluzînd atenuarea/eliminarea sunetelor aflate dincolo de obstacole precum ușile și pereții de diferite materiale și grosimi.

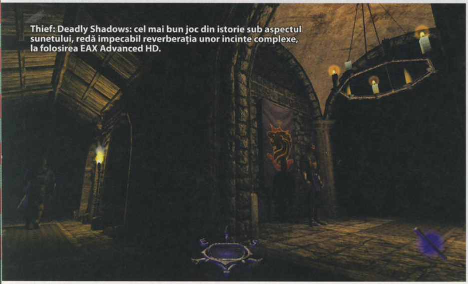
Soluțiile de la VIA, dar mai ales cele de la C-Media, au suferit întotdeauna de probleme în jocuri, de erori în redarea reverberației, de inexactități de poziționare a surselor de sunet și mai ales de atenuare/eliminare a sunetelor aflate dincolo de obstacole – o „boală" frecventă a soluțiilor C-Media fiind aceea că sunetele treceau prin pereți, oferind un „wallhack" audio de netolerat pentru orice utilizator cu bun simț.

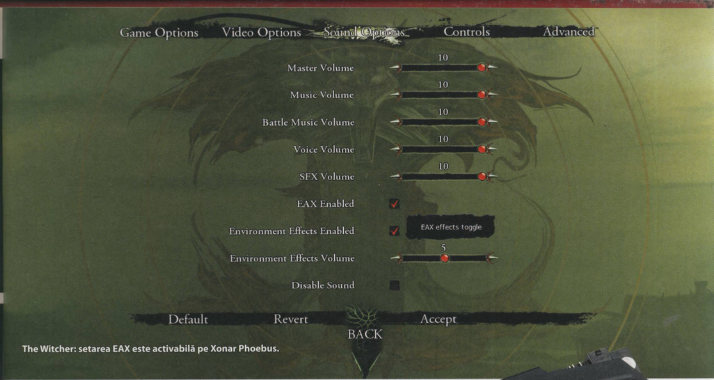
Decăderea și dubiul

După 2004, odată cu înmulțirea jocurilor ce rulau atît pe console, cît și pe PC, a început să scadă vertiginos numărul titlurilor ce ofereau suport pentru soluțiile audio EAX. Era prea scump și dificil să creezi un motor audio diferit pentru console și PC, motiv pentru care s-au adoptat soluții software de simulare a poziționării audio 3D și a modelării acustice a mediului, ce rulau în interiorul jocului și erau multiplatformă (precum Miles Sound System de la Rad Game Tools). Evident, calitatea audio a acestora era inferioară, pentru a reduce încărcarea procesorului pe care acestea rulau, fie că era vorba de CPU sau de unitatea centrală de calcul a unei console. Apariția ulterioară a OpenAL a părut să mai sufle viață în EAX, dar suportul producătorilor pentru acest API nu a fost suficient de entuziast – cu toate că titluri importante precum cele bazate pe Unreal Engine 3 îl folosesc. Totuși, dacă mai există o speranță pentru sunetul 3D și EAX de calitate în jocuri, aceasta de la OpenAL vine.

Așa se face că, de unde în anii de glorie '97 – '04 titlurile cu suport EAX erau de ordinul sutelor pe an (multe AAA), acestea s-au redus rapid la cîteva, pîna la nivelul de nici unul, în zilele noastre.

De aceea, practic, jocurile de astăzi pot fi rulate pe orice placă de sunet – de sine stătătoare sau onboard – fără a exista nici o diferență reală în felul în care sună un titlu pe diferite astfel de dispozitive. Cum ar veni, nici o placă de sunet nu oferă pentru un joc de astăzi nimic aparte, toate sînt otova, atît în ce privește poziționarea 3D a sunetului, cît și modelarea acustică a mediului, deoarece acestea se realizează în interiorul jocului, fără le-


Thief: Deadly Shadows: cel mai bun joc din istorie sub aspectul sunetului, redă impecabil reverberația unor incinte complexe, la folosirea EAX Advanced HD.



The Witcher: setarea EAX este activabilă pe Xonar Phoebus.

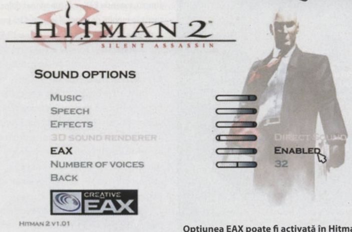
gătură cu sistemul de operare și placa de sunet.

Din această perspectivă, sună cel puțin ciudat afirmația celor de la Asus, care spun despre produsul lor Xonar Phoebus că este o placă de sunet de gaming – ba, mai mult, aceasta face parte din seria lor de componente PC numită „Republic Of Gamers". Relativ la jocurile apărute din 2005 încoace, se poate spune că nici o placă de sunet nu este „mai de gaming" decît alta, deoarece toate sînt la fel sub acest aspect. Deci, afirm cu tărie că, din această perspectivă, vinderea de către Asus a Xonar Phoebus ca placă de sunet de gaming este o inexactitate aflată la granița comună cu minciuna.

Singura perspectivă din care o asemenea caracterizare a plăcii lor de sunet ar putea avea sens este aceea a comportamentului acesteia în jocurile de dinainte de 2005. Dacă Xonar Phoebus ar oferi suport extensiv și consistent calitativ pentru sunetul tridimensional și modelarea acustică a mediului, așa cum acestea erau cerute de titlurile vremii, atunci s-ar putea afirma despre ea că este o placă de sunet de gaming.



Asus Xonar Phoebus, cu unitatea externă de control atașată.



Opțiunea EAX poate fi activată în Hitman 2 pe Xonar Phoebus.

Provocările prezentului

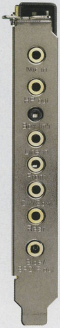
Există, însă, o problemă. De la Windows Vista încoace, sistemele de operare ale celor de la Microsoft nu mai oferă suport în DirectX pentru poziționarea 3D a sunetului și modelarea acustică a mediului în jocuri (EAX). De aceea, jocurile mai vechi, care se bazează pe DirectX în acest scop, nu mai pot folosi aceste elemente de sunet, acestea nu se mai activează și tot ceea ce auzi este un stereo banal, fără nici un efect acustic, în Vista și Windows 7.

La cererea utilizatorilor disperați că mult prea scumpele lor plăci SoundBlaster Audigy și X-Fi nu mai sînt bune de nimic în Vista și apoi în 7, Creative au lansat Alchemy, un software destinat a realiza compatibilitatea între sunetul din jocurile vechi și noile sisteme de operare. Cîțiva ani mai tîrziu, Realtek au făcut același lucru cu softul 3D SoundBack, urmați de C-Media cu Xear3D EX, acestea destinate a aduce compatibilitatea cu poziționarea tridimensională a sunetului și cu primele două versiuni de EAX pe cipurile audio Realtek, respectiv C-Media, în Vista și 7.

Așa se face că placa de sunet Asus Xonar Phoebus, construită pe baza unui cip de la C-Media, este dotată, în pachetul de driveri, și cu Xear3D EX. Deoarece mi se pare normal ca voi să folosiți sistemele de operare cele mai noi, dar ajunse la maturitate, precum Windows 7, am fă-



Xonar Phoebus: placa de sunet propriu-zisă este protejată de radiația electromagnetică cu ajutorul unui ecran metalic montat deasupra porțiunii analogice a circuitului său.



Intrările și ieșirile de pe placa de sunet propriu-zisă.

cut prima testare pe acest OS. Evident, dat fiind că memoria este acum foarte ieftină și este păcat să nu o poți folosi în întregime (adică peste limita de 3,25 GB per aplicație a sistemelor de operare pe 32 de biți), am optat pentru varianta pe 64 de biți a Windows 7.

Jocurile utilizate de mine la testare au fost cele pe care le consider vîrfuri ale implementării poziționării tridimensionale a sunetului și ale modelării acustice a mediului (EAX): „Thief II: The Metal Age" (2000), „Hitman 2: Silent Assassin" (2002), „Thief: Deadly Shadows" (2004) și „The Witcher Enhanced Edition" (2007). Primele două dintre acestea au implementat motorul audio EAX 2.0, în timp ce al treilea dispune deja de EAX Advanced HD. De altfel, simt nevoia să subliniez aici faptul că Thief: Deadly Shadows este cel mai bine realizat joc din istorie sub aspectul poziționării 3D a sunetului și al modelării acustice a mediului. Fenomenele asociate propagării sunetului în diverse incinte – reverberații multiple (pînă la 4 simultan în EAX Advanced HD!), ecouri, ocluzie, obstrucție ș.a.m.d. – sînt simulate foarte convingător, asigurînd realismul audio, o componentă absolut esențială și remarcabilă în jocurile din seria Thief. Repet: Thief-urile sînt jocurile în care producătorii au manifestat cea mai mare atenție pentru implementarea motorului de sunet 3D și EAX, cu migală și talent neegalate pînă acum de alte titluri. The Witcher nu este la fel de bine lucrat sub aspectul EAX, dar este unul dintre ultimele titluri ce oferă suport pentru acesta.

Teste pe jocuri

În Windows 7 cu Xonar Phoebus, din cele 4 folosite la testare, singurul joc care „a funcționat" în întregime corect pe partea de sunet – cu poziționare audio 3D și EAX – a fost The Witcher Enhanced Edition. Acesta nu a dovedit nici un fel de probleme, poziționarea și reverberația au fost impecabile.

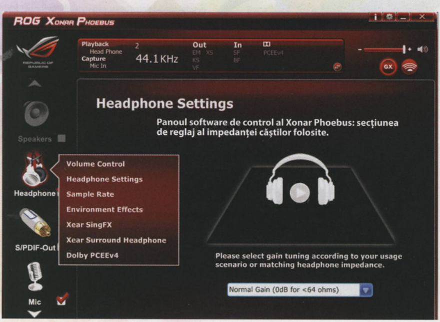
În Thief Deadly Shadows reverberația avea artefacte, adică zgomote parazite, ce apăreau ca păcănituri și „pițiieli" extrem de deranjante sonor. În plus, deși unele surse de sunet erau blocate la închiderea ușilor, reverberația lor trecea prin uși/pereți. Per total, Xonar Phoebus a oferit o experiență absolut neplăcută în Thief Deadly Shadows, departe de ceea ce ar fi trebuit să fie redarea corectă a poziționării audio 3D și a modelării acustice a mediului.

Același comportament l-a avut Xonar Phoebus și în Hitman 2: Silent Assassin. Reverberația a fost plină de artefacte, de zgomote parazite. De asemenea, reverberația surselor de sunet exterioare unei camere trecea prin ușile închise și prin pereți. Literalmente, senzația indusă mie de aceste erori audio grosolane era atît de inconfortabilă încît făcea imposibil jocul în aceste condiții.

În Thief 2: The Metal Age lucrurile au stat mult mai simplu: extensia EAX nu a funcționat deloc, fiind dezactivată în meniul de sunet al jocului, fără posibilitatea activării ei. Componenta GX 3.0 a Xear3D EX ar fi trebuit în mod automat să permită activarea EAX în Thief 2, dar nu a făcut-o. Poziționarea 3D a sunetului, în schimb, a fost corectă.

Hm, în Windows 7, cu cele mai noi drivere de pe situl producătorului Asus, Xonar Phoebus s-a comportat dezastruos: numai unul din patru jocuri a rulat așa cum trebuie sub aspect audio. Mi-am zis, după ce am obținut aceste rezultate, că trebuie să reiau această testare și sub Windows XP – cine știe, poate că într-un sistem de operare mai vechi, pe care mulți dintre voi încă îl folosesc, lucrurile vor sta mai bine.

Iar această bănuială a mea s-a adeverit, dar, din păcate, nu din plin. La The Witcher, care a mers ireproșabil la sunet, s-a mai adăugat Thief 2: The Metal Age, care, la rîndul lui, a funcționat impecabil sub aspect audio, atît ca poziționare 3D a sunetelor, cît și sub aspectul EAX.



Panoul software de control al Xonar Phoebus: secțiunea de reglaj al impedanței căștilor folosite.



Panoul software de control: secțiunea de management a canalului LFE, cel de bas, adică tocmai canalul .1 din sistemele 5.1 și 7.1.



Unitatea de control externă a Xonar Phoebus oferă un buton pentru reglajul volumului, o mufă de cască și una de microfon; există și un microfon încorporat în unitatea de control, pentru folosirea căruia aceasta trebuie orientată către utilizator.

În schimb, Hitman 2 a manifestat exact aceleași probleme ca și în Windows 7, fiind, practic, de nejucat cu Xonar Phoebus, cu EAX activat. Nici Thief Deadly Shadows nu a stat mai bine: la activarea „audio hardware mixing" componenta EAX nu a funcționat, nu a apărut nici o reverberație, ci numai o serie de sunete parazite în frecvență înaltă, de densitate variabilă, foarte deranjante. A rulat corect numai poziționarea 3D a sunetelor. Astfel, două dintre cele 4 jocuri folosite la testarea Xonar Phoebus sub Windows XP SP3 nu au putut fi utilizate cu componenta EAX activată.

În concluzie, Xonar Phoebus nu poate fi folosită consistent și mulțumitor pe jocuri vechi cu suport EAX și EAX Advanced HD – erorile sonore sînt mult prea numeroase. Nici sub Windows 7, dar nici în XP, această placă de sunet nu a justificat decît mult prea puțin afirmația producătorului Asus că Xonar Phoebus este o placă de sunet de gaming.

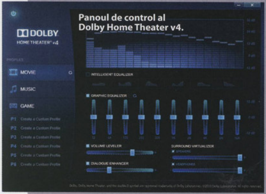
La ce bun?

Întrebarea care se pune în acest punct al articolului este: dacă Xonar Phoebus nu este tocmai o placă de sunet dedicată gamingului, atunci ce este de capul ei? Pentru ce și-ar merita banii? Hm, păi, avem așa, să le luăm pe rînd. În primul rînd Xonar Phoebus are ieșiri audio analogice pentru configurații de boxe de pînă la 7.1. Are și o ieșire



Panoul software de control: activarea utilitarului de eliminare a sunetului ambiental la folosirea microfonului incorporat în unitatea de control a Xonar Phoebus.

TEHNOLOGIE DOLBY PE XONAR PHOEBUS



Panoul de control al Dolby Home Theater v4.

Exclusiv pentru utilizatorii sistemului de operare Windows 7, placa de sunet Asus Xonar Phoebus oferă o dotare cel puțin interesantă pentru cei interesați de multimedia. Este vorba despre Dolby Home Theater v4, un program al cărui scop este redarea pe mai multe canale a sunetului din filme sau muzică. Astfel, dacă aveți un film care are sunetul numai sub formă stereo, nu și AC3, prin activarea Dolby Home Theater v4, cu opțiunea „Movie" și bifînd butonul „Speakers", puteți auzi coloana sonoră a filmului în surround, în pînă la 5.1 și chiar 7.1 canale de sunet reale, dacă aveți un sistem de boxe surround. Mai mult decît atît, dacă folosiți căști, tot cu opțiunea „Movie", dar bifînd butonul „Headphones", Dolby Home Theater v4 va procesa sunetul stereo al filmului în așa fel încît va părea surround, tridimensional, într-o simplă pereche de căști.

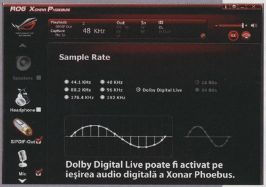
Am testat aceste opțiuni folosind primul Matrix din serie, cu canalele stereo ale DVD-ului. La activarea Dolby Home Theater v4/ Movie/ Speakers am obținut sunetul surround pe care îl așteptam: impecabil, tridimensional, dinamic, cu localizare perfectă a surselor de sunet în mișcare. Apoi am folosit căștile. WOW!!! Scena de luptă din hol, prelungită pe acoperișul clădirii în care este deținut Morpheus și terminată cu celebrul „Dodge this!" a fost redată sonor șocant de detaliat și de bine determinat spațial, în dinamica deplasării surselor de sunet. Reverberațiile au fost la rîndul lor redate perfect, pînă la capătul cozilor de extincție a sunetului. Impresionant! nu am cuvinte să vă spun cît de util este acest Dolby Home Theater v4 pentru redarea sunetului din filmele care au coloană sonoră stereo.

Același Dolby Home Theater v4 mai oferă două opțiuni, cea de Music și cea de Game. Foarte multe dintre albumele de muzică oferă suport pentru spațializare a sunetului prin algoritmii Dolby Surround (Pro Logic), iar activarea acestora poate fi pe gustul multora dintre voi, care doresc să facă audiție muzicală multicanal folosind un sistem de boxe 5.1 sau 7.1 – rezultatele sonore sînt cel puțin interesante. În căști, deși există posibilitatea virtualizării unui sistem multicanal, mai bine rămîneți la stereo, sună mult mai bine și mai natural, așa cum a intenționat artistul să fie ascultată bucata muzicală.

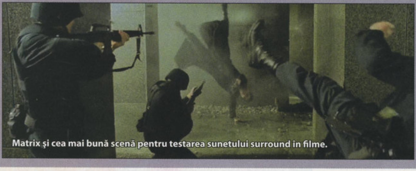
Vă atrag atenția că există jocuri care fac uz de algoritmii Dolby de spațializare 3D a sunetului, specificînd pe cutie sau în documentație acest lucru (căutați orice indicații conținînd cuvîntul Dolby). Acestea vor beneficia de activarea programului Dolby Home Theater v4 cu opțiunea „Game", oferind o experiență sonoră spectaculoasă. Pentru jocurile care nu oferă suport pentru algoritmi Dolby, aceștia nu sînt cu totul inutili însă, deoarece pot crea o pseudospațializare mulțumitoare a sunetului.

În afara programului Dolby Home Theater v4, mai există, de data aceasta implementată în panoul software de control al Xonar Phoebus, o opțiune Dolby, numită „Dolby Digital Live". Prin activarea acesteia, se poate transmite prin cablu audio digital optic (placa are o ieșire TOSLink), semnal AC3 ce conține informația audio multicanal trimisă de filmele sau jocurile rulate pe computer. Astfel, prin conectarea la un receiver Dolby, în configurație 5.1 sau 7.1, se poate reda sunetul tridimensional din jocuri sau filme, în timp real, folosind un simplu cablu digital între placa de sunet și receiver. Subliniez faptul că și opțiunea „Dolby Digital Live" este disponibilă exclusiv pe sistemul de operare Windows 7.

În opinia mea, dotarea Asus Xonar Phoebus cu aceste utilitare software de la Dolby este un punct forte al acesteia, oferind un plus la capitolul experienței multimedia.



Dolby Digital Live poate fi activat pe ieșirea audio digitală a Xonar Phoebus.


Matrix și cea mai bună scenă pentru testarea sunetului surround în filme.

dedicată de cască, ce funcționează cu căști avînd impedanța de pînă la 600 Ohm, ceea ce este foarte mult. De altfel, placa de sunet este dotată în acest scop cu un amplificator de cască bazat pe electronică Texas Instrument de foarte înalt nivel calitativ, ceea ce se aude. Practic, atunci cînd mi-am pus pe urechi căștile mele de studio Audio Technica M40fs și am pornit un album Dead Can Dance înregistrat dumnezeiește (Into The Labyrinth), nu m-am mai putut opri din ascultat pînă ce întregul disc nu s-a terminat. Xonar Phoebus sună excepțional în căști, dinamic, clar, curat, detaliat, cu atac la sunetele percusive, cu înalte, medii și joase impecabil reliefate, cu poziționare distinctă a sunetului în spațiul stereo și dincolo de acesta – material pentru audiofili înrăiți.

O calitate foarte bună au demonstrat și ieșirile audio destinate boxelor. De altfel, toată șmecheria cu Xonar Phoebus este calitatea audio pe care o livrează la ieșirile și intrările analogice. În această direcție s-au îndreptat majoritatea eforturilor producătorului – spre exemplu, placa este protejată de radiația electromagnetică din interiorul computerului de către un ecran metalic montat deasupra componentelor sale, iar alimentarea cu curent electric a Xonar Phoebus nu este asigurată prin slotul PCI Express, ci direct de la sursă, printr-o conexiune similară celor ale plăcilor grafice. De asemenea, toate componentele, fie analogice, fie digitale, sînt de foarte înalt nivel calitativ: convertoarele digital/analog și analog/Digital sînt vîrfuri de gamă de la Texas Instruments și Cirrus Logic, adică tocmai de la jucătorii cei mai importanți în domeniu.

Revin acum la folosul pe care acestă placă îl are pentru jucători. Ei bine, acesta nu vine de la compatibilitatea cu sunetul jocurilor mai vechi sau mai noi, unde Xonar Phoebus ori dă rateuri, ori poate fi înlocuită cu orice soluție onboard. De fapt, calitatea audio superlativă este acel element care se simte și în jocuri și este util, prin claritate și percusivitate: tot ceea ce auzi într-un joc este perfect cu Xonar Phoebus. Îți este acest lucru de folos? Da, în măsura în care ai și căști pe măsură. Să nu vă închipuți că veți beneficia cu adevărat de atuurile unui Xonar Phoebus folosind căști mai ieftine de 80-100 USD...

Pe de altă parte însă, cu vreo 200 de lei mai puțin decît un Xonar Phoebus vă puteți achiziționa un Auzentech X-Fi Bravura, care oferă o calitate audio perfect comparabilă, inclusiv sub aspectul amplificatorului de cască Hi-Fi dedicat. Ba, mai mult, placa de sunet Auzentech este echipată cu un procesor X-Fi de la Creative, ceea ce o face un SoundBlaster X-Fi pe steroizi în ce privește calitatea audio. Din acest motiv, Auzentech X-Fi Bravura este cu adevărat compatibilă cu majoritatea jocurilor semnificative sub aspectul sunetului, fie acestea vechi sau noi. În opinia mea, oricîte calități ar avea acest Asus Xonar Phoebus – și nu are multe, dar cele existente sînt superlative –, înainte de a sări cu banul pe ea, poate că este mai bine să reflectați serios la alternativa ei mai ieftină și mai bună de la Auzentech.

■ **Marius Ghinea**

Ofertant: Asus Xonar Phoebus **Distribuitor:** Asus **Preț:** aproximativ 750 RON

CYBORG R.A.T. 7 & CYBORG M.M.O. 7

Echipa de şoc



Nu mă număr printre cei pretenţioşi în privinţa mouse-ului folosit pentru gaming şi, în general, mă descurc cu aproape orice „rozător" ce-mi pică în mână. Totuşi, niciodată n-am fost mai intimidat de un astfel de dispozitiv decât la primul contact cu mouse-ul de gaming Cyborg R.A.T. 7. La o primă privire, ai senzaţia că producătorii au luat foarte în serios numele acestui mouse, Cyborg R.A.T. 7 lăsând într-adevăr impresia unui şobolan mecanizat, pe care-l atingi abia după ce te-ai gândit de vreo două ori înainte.

Totuşi, odată ce-ţi faci curaj şi pui mâna pe el, Cyborg R.A.T. 7 se dovedeşte a fi deosebit de comod şi uşor de folosit. Un rol important îl joacă şi posibilităţile de personalizare al mouse-ului, posesorul unui asemenea dispozitiv având posibilitatea de a opta între mai multe componente interschimbabile. Dintre acestea, merită amintite cele trei palm rest-uri care permit fie utilizarea unei suprafeţe cauciucate pentru aderenţă crescută, fie ridicarea acestuia cu câţiva milimetri pentru a spori ergonomia dispozitivului, după gust. Nu lipseşte nici posibilitatea de a adăuga greutăţi suplimentare pentru o senzaţie suplimentară de soliditate.





În privinţa performanţei propriu-zise, Cyborg R.A.T. 7 este unul dintre cele mai precise mouse-uri pe care am avut plăcerea de a pune mâna. Avem de-a face cu un senzor laser Twin Eye cu o rezoluţie de până la 6400DPI, ajustabilă prin intermediul software-ului ce poate fi descărcat de pe site-ul producătorului, iar cele şase butoane programabile ar trebui să fie destule pentru împătimiţii shooterelor. Tot pentru aceştia a fost adăugat şi butonul Precision Aim, ce permite, atunci când este ţinut apăsat, modificarea temporară a senzitivităţii, o opţiune deosebit de utilă pentru acele momente în care executarea precisă a unui headshot este vitală.

În cazul în care toate acestea nu sunt de ajuns, se poate opta pentru modelul Cyborg M.M.O. 7, mouse care se bucură de toate avantajele menţionate mai sus, dar aduce şi o gamă mult mai largă de butoane şi opţiuni, dedicate în principal celor care şi-au găsit a doua casă în jocurile MMO. Producătorii se laudă că graţie celor nu mai puţin de 13 butoane programabile şi a comutatoarelor implementate pe acest mouse, Cyborg M.M.O. 7 poate gestiona nu mai puţin de 78 de comenzi personalizabile. Butonul Precision Aim s-a transformat într-un mini-joystick cu patru poziţii, iar pasionaţii de World of Warcraft primesc un plugin special conceput pentru acest mouse.

Aşadar, dacă partea financiară nu este o problemă, puteţi opta pentru unul dintre aceşti doi şoricei extremi. Pe lângă posibilităţile extinse de personalizare şi performanţa propriu-zisă, aceştia au şi marele avantaj de a vă speria şi/sau intimida mamele care şterg praful de pe birou sau prietenii veniţi în vizită.

■ **Cosmin Aioniţă**

Ofertant: PC Garage **Preţ:** 332,49 lei (RAT 7); 446,49 lei (MMO 7)



The Amazing Spider-Man

Dacă v-a plăcut versiunea din 2002, cea cu Tobey Maguire și Kirsten Dunst, sunt toate șansele ca trăirile voastre pe parcursul acestui film să sune cam așa: în timpul reclamelor – „Oare era nevoie de o reboot-are?", minutul 15 – „Îmi place. Povestea e spusă cu cap, actorii joacă bine și sunt frumoși, mai ales unchiul lui Peter. Deja îmi pare rău că o să moară". Minutul 45 – „Secvențele de acțiune sunt cam ciudate, trecerile cam aleatorii. Unde e comedia, unde e spectacolul?" Minutul 75 – „Nu, nu e bine, sunt plictisit, vreau acasă!" La sfârșitul filmului eram și nervos, și adormit. Nu mă înțelegeți greșit, filmul nu e prost, dar e departe de ce ne minte mașina de marketing. Din ce știu eu, Spider-Man este unul dintre eroii iubiți de copii, poate chiar cel mai iubit, iar filmul din 2002 a respectat acest statut. Povestea nu se lua neapărat în serios, era și cald, și trist, era frumos colorat, era exploziv. Amazing (pe dracu'!) Spider-Man este însă un film rece, mai aproape de un Batman, dar mult mai puțin interesant. Dacă voiam să văd drame adolescentine cu super-eroi, stăteam acasă și îmi mai injectam o doză de Misfits, un serial de geniu. Apoi, pentru că se ia atât de în serios, și așteptările pe partea de acțiune cresc. Dar și aici Amazing (pe dracu'!) e slab. Efectele sunt bune, dar ideile, pasul, puterea, corectitudinea științifică (cât de cât, acolo, că doar Peter e pasionat de știință), punctul culminant, toate sunt, mai ales prin comparație cu ce am văzut în ultimul timp, dezamăgitoare. De văzut, dacă nu prea vă pasă de acest univers, dar vă plac filmele cu super-eroi.



Ted

OK... Orice ați face, nu vă duceți la acest film cu copiii. Nino, nino, nu, nu, nu! Asta nu e o comedie dulceagă despre Crăciun – „vai, ce drăguț, unui copil i s-a îndeplinit dorința și ursulețul lui a prins viață!" Nu! Adică... e. Dar, după 15 minute, se transformă în American Pie plus Pulp Fiction. Nu am mai auzit de muuult timp atâtea înjurături la un loc într-un lung metraj. Filmul se adresează celor care pot digera stand-up comedy-ul, pentru că 80% din el chiar asta e. O înșiruire de glume spuse una după alta, de multe ori fără legătură între ele, teleportate pe un fundal tip comedie romantică. Și, la fel ca la majoritatea show-urilor de gen, și aici vei râde la unele glume, te vei uita urât la interpreți la altele, te vei simți prost pentru oameni în general și exact când vei fi pregătit să spui „nu vreau să mă mai uit la rahatul ăsta", o glumă atât de bună apare, încât te destinde și îți dă speranță. 30 de minute mai târziu, râzi și la glumele la care nu ar trebui, ești prins. Începe să-ți placă cretinismul situațiilor și, ca în orice comedie romantică bună, observi că e mai mult decât pare, are suflet. La sfârșit, după ce te-ai transformat în toate culorile curcubeului (dacă ai bun simț) sau ai râs cu poftă (în caz că n... după caz), o să pleci gândindu-te: „e necesar un astfel de film?" Dar o să vă rămână în minte, iar filmele care împing comedia spre absurd și care nu țin cont în niciun fel pe cine rănesc chiar sunt necesare. 5 ani de acum o să-l revedeți și o să vi se pară mai bun. 10 ani și o să vi se pară doar o comedie de vară.

■ ncv

www.

games.ign.com/articles/121/1217897p1.html

Nu știu câți dintre voi își mai aduc aminte secvența din Demolatorul în care Sandra Bullock împreună cu colegul fredonau reclame vechi. Pentru mine rămâne în continuare o sclipire de geniu care-mi aduce un zâmbet pe buze de fiecare dată când amintirea-mi reapare printre gânduri. Și mintea mea funcționează la fel, „zboară, puiule, zboară!", e la rang de banc, mai ales când „bulinele există"! Mie toate bulinele din lume îmi fac viața mai frumoasă. E fără sens, deci, să mai subliniez că-mi plac reclamele, chiar și cele proaste, dragă Catena. Iar unele dintre cele mai cu WTF sunt cele la jocuri. Rare, sau deloc, la noi. Din ce în ce mai dese în afară. La rang de cult în Japonia. În linkul de mai sus le puteți găsi pe unele dintre cele mai ciudate, îndrăznețe și deosebite dintre ele. Dacă țineți la cultura voastră gameristică, trebuie neapărat să vedeți cum se împușcă toată lumea într-o banață la Xbox Live. Să vărsați o lacrimă pentru Michael (PS3), să vedeți cum se dau babele cu jetsky-ul, cum face Cocolino pe el și de ce și, bineînțeles, multe alte „only in Japan".



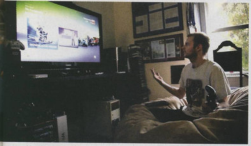
■ ncv







INDIE GAME
THE MOVIE







Pasiune, nevoie de bani, OCD?

Recunosc că mi-a fost greu să încep o recenzie pentru filmul acesta, din cauză că, personal, nu l-am primit extraordinar de bine. Înțeleg inițiativa și înțeleg scopul filmului, însă am auzit mult prea des pronunțate cuvintele: „Producer-ul nostru de la Microsoft”, încât să mă identific cu oamenii din acest film sau să înțeleg drama pe care producătorii s-au chinuit atât de mult să o evidențieze. Mai am și alte motive să nu fiu un fan al acestui film, unele personale, iar altele chiar obiective.

Pe scurt, Indie Game: The Movie este un documentar care încearcă să urmărească viața câtorva programatori, care au lucrat „independent” pentru unele dintre cele mai așteptate jocuri Indie pentru... XBOX360. Ideea inițială a filmului mi s-a părut că a fost una nobilă, dar, în final, părerea mea este că filmul a avut ca scop, în principal, profitul. Viața creatorilor de jocuri de apartament e destul de lipsită de dramatism, iar lipsurile alea de care vorbesc toți că s-au confruntat cu ele, exceptând, probabil, cazul lui Tommy Refens (deși nu dă detalii), sunt suspecte de influența majoră a modernismului vestic, lucruri de genul: „Nu am bani de placă video nouă”.

Ca urmare, producătorii au făcut eforturi majore să aducă ceva interesant în acest film, în afară de simple răspunsuri la întrebări de specialitate. Au încercat să se lege de istoricul, copilăria fiecăruia, de frustrările specifice în relațiile cu oamenii care au bani, de investitori și de relațiile lor umane în general. Așa că, în loc de ce trebuia să fie, a ieșit un film exagerat. Gândiți-vă la o analogie cu o poză HDR. Ideea filmului se pierde printre conturuni intense de dramatism printre care abundă artificialitatea și exagerarea.

Evident, asta nu înseamnă neapărat că e un film prost, ci doar că și-a ratat scopul propus.

Cele trei jocuri și oamenii care le-au produs, care sunt subiectul filmului, sunt Braid cu Jonathan Blow, Super Meat Boy și Edmund McMillen, plus Tommy Refens, respectiv FEZ Phil Fish.

Absolut toate jocurile sunt foarte bune, dar filmul ne arată doar viața oamenilor din spate și lasă procesul creativ la o parte. Părerea mea este că prea puțin ne interesează caracterul creatorilor. Ca dovadă, puțină lume vorbește despre caracterul lui Dostoievski sau al lui Mozart, sau al altora, pentru că ne interesează, în principal, arta lor. Așa că, părerea mea proprie și personală e că focusul ar fi trebuit să fie măcar 60% pe procesul creativ. Așa, filmul mă invită să emit impresii despre oameni, să îi judec pe programatori, care, na, e impropriu și nu-mi face plăcere. Ca să nu mai zic că, pe fața lui Edmund, și în ceea ce se zice se vede, încă de la începutul filmului, că, de fapt, multe scene din documentar au fost filmate după ce aflase cifrele vânzărilor.

Și acesta e adevărul, documentarul e cusut cu ață albă. Prezintă viața oarecum artificială a unor programatori presupus independenți, dintre care unii au lucrat, de fapt, exact cu acei moguli de care au fugit și care le-au limitat creativitatea... în trecut. Dar veți vedea că multe decizii nu le aparțin lor nici de data asta, pentru că așa e când încerci să pui muzică în mașina altuia... Personal, am fost scos din sărite de caracterul de psihopat al lui Phil, care m-a surprins cu ura care fierbe în el și care e total necanalizată, adică dă în toată lumea, inclusiv în propriii lui clienți. Total lipsit de tact. O să-i cumpăr jocul când va fi pe PC, pentru că, în final, e cel mai original dintre toate trei... Dar de omul acela m-aș ține departe.

La polul opus putem vorbi despre Jonathan Blow, singurul care a avut discursuri într-adevăr inteligente, din care ai ceva de învățat. Omul acela știe ce vorbește și este un adevărat profesionist al industriei. Pe el îl putem numi 100% Indie, pentru că motivația de a face un joc a fost, zic eu, una mult mai lipsită de obligații, motiv care l-a făcut mult mai puțin susceptibil la influențe externe. În plus, a avut banii să facă jocul, așa că presupun că nu a urmărit profitul. Exact la fel ca și Notch cu Minecraft și băieții de la World of Goo.

Uitându-mă la Jonathan, profesional vorbind, restul par a fi niște diletanți plini de frustrări care au dat lovitura. Ca amicii lor americani care au găsit aur în Colorado.

Aștept un film făcut cu și pentru europeni, mai ales pentru că cele mai multe și mai de succes proiecte indie vin din Europa. Până atunci însă, recomand filmul acesta, pentru că, în ciuda tuturor problemelor pe care le are, sunt o grămadă de lucruri de învățat din el.

■ **Locke**

BUY.INDIEGAMETHEMOVIE.COM







NEXT ISSUE*

review

Cu moartea pre moarte călcând.



JOC FULL SEPTEMBRIE

Două cronici fenomenale într-un singur pachet.

*Cu titlu informativ

review



Ocultism și acțiune într-un MMO marca Funcom.

review

Un comisar acuză!





eveniment

Jocurile se întorc acasă.

TWO WORLDS II

CERINȚE MINIME DE SISTEM **Sistem de operare** Windows 7 / Vista / XP SP3 **Procesor** Intel / AMD Single Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Spațiu pe HDD** 4 GB **Placă video** Radeon HD / GeForce 8800GT (Shader 3.0 și 512 MB RAM) **Sunet** Placă de sunet compatibilă cu DirectX **Altele** Conexiune internet pentru activare și multiplayer







TWO WORLDS II EXPLOREAZĂ UN NOU CAPITOL DIN ISTORIA ANTALOORULUI, ÎN CARE EROUL NOSTRU ÎȘI INVESTIGHEAZĂ ORIGINILE MISTERIOASE, DE-A LUNGUL UNEI PAVENTURI PLINE DE RĂSTURNĂRI DE SITUAȚIE ȘI EVOLUȚII SURPRINZATOARE. POVESTEA, ATMOSFERA ȘI TEHNOLOGIA SE ÎMBINĂ ARMONIOS, PROMIȚÂNDU-NE O EXPERIENȚĂ RPG-ISTICĂ FASCINANTĂ.

CARACTERISTICI

- *Sistem de luptă flexibil cu mișcări de atac variabile*
- *O mulțime de mini-jocuri ce rup gameplay-ul*
- *Interfață intuitivă pentru sistemele de magie și alchimie*
- *Jucătorul este însoțit de mercenari și creaturi create prin magie*
- *O unealtă specială ce permite configurarea individuală a armurilor și armelor*
- *Sistemul MoSens garantează mișcări de atac realiste*
- *Multiplayer*

JOCURI
A Mother's Inferno
Of Light & Shadow
The Fourth Wall
The Sun Sets On Me

DEMO
Deponia
LEGO Batman 2: DC Super Heroes

MUZICA
The Fourth Wall Soundtrack

TRAILERS
Assassin's Creed III
Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops 2
Darksiders II
Deadpool
Halo 4
Injustice
Medal of Honor: Warfighter
Tekken Tag Tournament 2
ZombiU

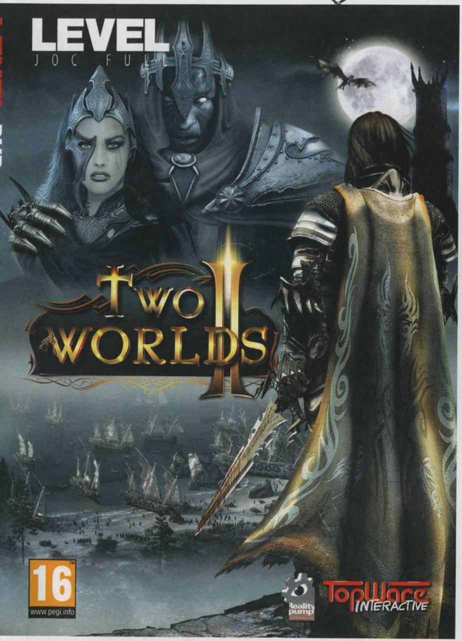
MODS
Mission Improbable
Red Alert 3: Revolution

DVD EXTRAS

CD-Key-ul se află pe învelitoarea de carton a discului.

LEVEL

LEVEL DVD TWO WORLDS II 07-08.2012



Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



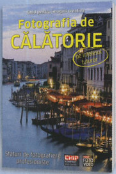
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprânceană, pentru a fi oricui la îndemână.



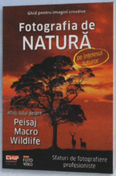
FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile specifice imortalizării evenimentelor sportive.



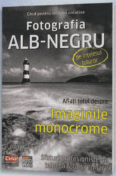
FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



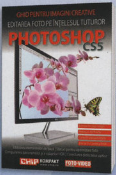
10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești · eMAG · F64 · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · ORIAN

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Scanați codul de mai jos

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!



În ediția lunii
AUGUST
veți putea citi:
DVD
24,98 lei
IULIE - AUGUST 2012
PACHET PROMOȚIONAL!
Caută revista CHIP + una dintre cărțile:
CHIP
GO DIGITAL
07-08 / 2012 www.chip.ro
Hardware cu termen de expirare
De ce se strică electronicele imediat după termenul de garanție? ►38
Stabil, rapid și curat:
Windows fără reinstalare ►84
EI, ROBOȚII! ►32
De la terapeuți la asistenți medicali și echipe de sacrificiu
UPGRADE: ►92
Ce se poate înlocui în calculatorul tău
►54, 64
Windows 8: șah la iPad
Mobilitate
Cât de mult merită trecerea la Android 4
PACHET PROMOȚIONAL!
CHIP DVD + CARTE
DOAR 24,98 LEI
SAU
SAU
sitepoint
PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
de JASON BEAIRD
HTML | CSS | JAVASCRIPT | PHOTOSHOP | FLASH
TEHNICI DE Web Design
Învață prin exemple practice
GHID PENTRU IMAGINI CREATIVE
EDITAREA FOTO PE ÎNȚELESUL TUTUROR
PHOTOSHOP CS5